

# **MUSEUM BUDAYA DI KABUPATEN BULUKUMBA**



## **ACUAN PERANCANGAN**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Rangka  
Menyelesaikan Studi Pada Program Sarjana Arsitektur  
Jurusan Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar**

**Oleh:**

**ASRI YENGKI AMIR**

**601.001.12.004**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
ALAUDDIN  
MAKASSAR**

**PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN**

**MAKASSAR**

**2018**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dan menjamin bahwa penulisan skripsi ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi. Semua kutipan, tulisan atau pemikiran orang lain yang digunakan di dalam penyusunan acuan perancangan, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak termasuk dari buku, seperti artikel, jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa, direferensikan menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Makassar, 27 Maret 2018

Penulis



ASRI YENGKI AMIR  
NIM. 60100112004

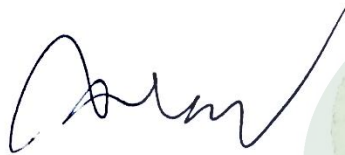


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
M A K A S S A R

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Museum Budaya Di Kabupaten Bulukumba  
Nama Mahasiswa : Asri Yengki Amir  
Nomor Stambuk : 601.001.12.004  
Program Studi : S-1 Teknik Arsitektur  
Tahun Akademik : 2018/2019

Pembimbing I



**DR. Wasilah, S.T., M.T.**  
NIP. 19720603 200312 2 002

Pembimbing II



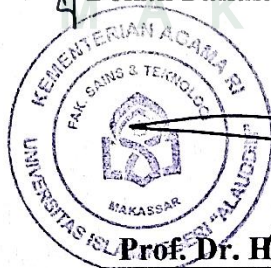
**Marwati, S.T., M.T.**  
NIP. 19760201 200901 2 003

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur**



**St. Aisyah Rahman, S.T., M.T.**  
NIP. 19770125 2005012 004

**Menyetujui,  
Dekan Fakultas Sains & Teknologi**



**Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.**  
NIP. 19691205199303 1 001



## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “**Museum Budaya Di Kabupaten Bulukumba**” yang disusun oleh Asri Yengki Amir, NIM : 601.001.12.004, Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu 27 Maret 2018 dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.) pada Jurusan Teknik Arsitektur dengan beberapa perbaikan.

Makassar, 27 Maret 2018

### Dewan Penguji

Ketua	: DR. Ir. A.Suarda, M.Si.	(.....)
Sekretaris	: Alfiah, S.T., M.T.	(.....)
Munaqisy I	: Dra. Susmihara, M.Pd.	(.....)
Munaqisy II	: Burhanuddin, S.T., M.T.	(.....)
Pembimbing I	: DR. Wasilah, S.T., M.T.	(.....)
Pembimbing II	: Marwati, S.T., M.T.	(.....)
Pelaksana	: Nurman Najib, S.Ag., M.M.	(.....)

Diketahui  
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Alauddin Makassar

  
  
**Prof. Dr. H. Arifuddin, M. Ag.**  
NIP. 19691205199303 1 001



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis pajatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulisan dapat selesai tepat pada waktunya, Tak lupa pula penulis mengirimkan salam dan shalawat kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam ke jalan yang diridhoi Allah SWT, dimana penulisan ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Adapun judul penulisan tugas akhir ini adalah **“MUSEUM BUDAYA DI KABUPATEN BULUKUMBA”**.

Dengan berbagai keterbatasan dan kekurangan literatur dan kemampuan yang penulis miliki, sehingga hasil yang dicapai dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi diharapkan masih dapat memenuhi persyaratan kurikulum yang menjadi peraturan pada Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar. Akhirnya pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri ( UIN ) Alauddin Makassar.
2. Prof. Dr. H. Arifuddin, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
3. Ibu St. Aisyah Rahman, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
4. Ibu DR. Wasilah, S.T., M.T. selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan penulisan ini.
5. Ibu Marwati, S.T., M.T. selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan penulisan ini.

6. Ibu Dra. Susmihara, M.Pd. selaku dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu untuk menguji kelayakan hasil tugas akhir ini.
7. Bapak Burhanuddin, S.T., M.T. selaku dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu untuk menguji kelayakan hasil tugas akhir ini.
8. Bapak dan Ibu dosen serta para Staf Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
10. Kepada kedua orang tua, Bapak Ambo Rappe dan Ibu Mihram M.. sembah sujud dan terima kasih yang tak terhingga atas segala kasih sayang, bimbingan, perhatian yang diberikan dan kesabaran selama ini dalam membesarkan dan mendidik ananda.
11. Kepada saudariku, Ade Irma Suryanti Amir, S.Pdi. dan Asri Yanto Amir yang selalu memberi semangat, perhatian dan doanya.
12. Kepada rekan – rekan Studio Akhir Angkatan XXII, terima kasih telah banyak memberikan pelajaran dan pengalaman.
13. Kepada teman – teman dalam lingkup Teknik Arsitektur, terkhusus teman – teman Angkatan 2012, penulis mengucapkan terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini.
14. Kepada sahabat-sahabat saya yang telah banyak memberikan dukungan moral dan semangat .
15. Serta seluruh pihak yang ikut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis berdoa, semoga Allah swt membalas kebaikan- kebaikan mereka dengan setimpal. Amin.

Makassar, 28 Maret 2018



Penulis  
Asri Yengki Amir

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan .....	7
D. Ruang Lingkup Pembahasan.....	7
E. Metode dan Sistematika Pembahasan .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Studi Literatur .....	9
1. Pengertian Museum Budaya.....	9
a. Pengertian Museum .....	9
b. Fungsi Museum .....	10
c. Tugas Museum .....	11
d. Struktur Organisasi Museum.....	11
e. Jenis Museum .....	13
f. Pengguna Museum .....	14
g. Persyaratan Berdirinya Museum .....	15
h. Persyaratan Ruang .....	17
i. Koleksi Museum .....	19
2. Pengertian Budaya.....	23
a. Budaya atau Kebudayaan .....	23
b. Unsur-Unsur Budaya / Kebudayaan .....	27
B. Tinjauan Tentang Pendekatan Rancangan .....	29
1. Tinjauan Tentang Arsitektur Tradisional .....	29



a. Pengertian Arsitektur Tradisional .....	29
b. Ciri-Ciri Arsitektur Tradisional .....	29
2. Tinjauan Terhadap Arsitektur Bulukumba.....	33
a. Arsitektur Rumah Adat Kajang .....	33
1) Bentuk Rumah .....	35
2) Bentuk Denah .....	40
3) Struktur, Konstruksi, dan Material .....	42
C. Elemen-Elemen Perancangan Arsitektur .....	45
1. Titik .....	45
2. Garis .....	46
3. Bidang .....	47
4. Ruang .....	48
5. Bentuk .....	48
6. Tekstur .....	50
7. Warna .....	50
D. Prinsip-Prinsip Perancangan .....	50
1. Kesatuan.....	50
2. Keseimbangan.....	50
3. Irama .....	50
4. Skala.....	50
5. Sumbu .....	51
E. Studi Preseden.....	52
1. Museum Of Islamic Art, Doha, Qatar.....	52
2. Herbert F. Johnson Museum Of Art.....	58
3. Museum Tsunami Aceh, Indonesia.....	62
4. Taman Mini Indonesia Indah Jakarta, Indonesia .....	69
F. Resume Studi Preseden .....	72
BAB III TINJAUAN KHUSUS.....	74
A. Tinjauan Lokasi Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba .....	74
1. Tinjauan Kabupaten Bulukumba .....	74
2. Tinjauan Kecamatan Bonto Bahari.....	75
a. Deskripsi Tapak/Site .....	76

b. Analisis Tapak.....	76
c. Topografi Tapak .....	78
3. Tinjauan Kegiatan Wisata Budaya Di Kabupaten Bulukumba.....	79
a. Festival Budaya di Kabupaten Bulukumba .....	79
1. Festival Pinisi .....	79
2. Festival Dato Tiro.....	81
B. Prediksi Pengunjung Museum Budaya Di Kabupaten Bulukumba.....	84
1. Pengunjung Museum Budaya.....	84
a. Prediksi Pengunjung Museum Budaya.....	84
C. Fungsi, Kegiatan, Pelaku, dan Kebutuhan Ruang .....	85
D. Besaran Ruang pada Bangunan.....	87
E. Diagram Bubble Program Hubungan Ruang.....	92
1. Fungsi Utama .....	92
2. Fungsi Penunjang .....	93
F. Diagram Bubble Sirkulasi Pencapaian .....	95
BAB IV PENDEKATAN DESAIN.....	96
A. Pengolahan Tapak .....	96
1. Konsep Sirkulasi Pencapaian .....	96
2. Sirkulasi dalam Tapak.....	97
3. Garis Sempadan Bangunan dan Garis Sempadan Jalan.....	98
4. Orientasi Matahari dan Angin.....	99
5. Orientasi View .....	100
6. Tingkat Kebisingan .....	101
7. Tata Massa .....	102
8. Konsep Tata Ruang Luar .....	103
B. Bentuk Bangunan Museum Budaya.....	105
1. Alternatif Bentuk 1 .....	105
2. Alternatif Bentuk 2.....	106
C. Struktur pada Bangunan Museum Budaya.....	107
D. Material pada Bangunan Museum Budaya .....	109
E. Material Landscape.....	110
F. Konsep Utilitas .....	112

1. Sistem Jaringan Listrik.....	112
2. Sistem Plumbing .....	112
3. Sistem Komunikasi .....	113
4. Sistem pencegah kebakaran .....	114
5. Sistem Keamanan .....	114





## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2. 1. Penggunaan Cahaya Alami Pada Museum.....	17
2. Gambar 2. 2. Perletakan Panel Koleksi.....	18
3. Gambar 2. 3. Sirkulasi Ruang Pamer.....	18
4. Gambar 2. 4. Konsep Orientasi .....	35
5. Gambar 2. 5. Transformasi Fisik.....	35
6. Gambar 2. 6. Morfologi Rumah Masyarakat Ammatoa Kajang.....	37
7. Gambar 2. 7. Bagian Badan Rumah.....	38
8. Gambar 2. 8. Timpa Laja di Kawasan Kajang.....	39
9. Gambar 2. 9. Organisasi Ruang.....	42
10. Gambar 2. 10. Konstruksi pada Rumah Ammatoa.....	44
11. Gambar 2. 11. Konstruksi Tiang dan Balok Anak.....	45
12. Gambar 2. 12. Site Plan dan Denah Museum Of Islamic Art.....	54
13. Gambar 2. 13. Potongan Barat-Timur.....	55
14. Gambar 2. 14. View Museum Of Islamic Art.....	55
15. Gambar 2. 15. Potongan Utara- Selatan Museum Of Islamic Art.....	55
16. Gambar 2. 16. View Museum Of Islamic Art.....	56
17. Gambar 2. 17. Layout Koleksi Museum Of Islamic Art.....	57
18. Gambar 2. 18. Layout Koleksi Museum Of Islamic Art.....	57
19. Gambar 2. 19. Layout Koleksi Museum Of Islamic Art.....	58
20. Gambar 2. 20. Denah Herbert F. Johnson Museum of Art.....	59
21. Gambar 2. 21. Potongan 1,2,3 dan 4 Herbert F. Johnson Museum Of Art.....	60
22. Gambar 2. 22. Potongan Utara - Selatan Herbert F. Johnson Museum of Art.....	60
23. Gambar 2. 23. Potongan Perspektif Herbert F. Johnson Museum of Art.....	61
24. Gambar 2. 24. Tampak dari Luar Herbert F. Johnson Museum of Art.....	62
25. Gambar 2. 25. Koleksi Herbert F. Johnson Museum of Art.....	62

26. Gambar 2. 26. Denah Museum Tsunami Aceh.....	63
27. Gambar 2. 27. Potongan dan Tampak Museum Tsunami Aceh.....	67
28. Gambar 2. 28. Konsep bentuk Museum Tsunami Aceh.....	69
29. Gambar 2. 29. Peta dan Gerbang masuk TMII.....	69
30. Gambar 2. 30. Museum Transportasi dan Museum Bayt Al Quran & Museum Istiqlal.....	71
31. Gambar 3.1.Peta Batas Kabupaten Bulukumba.....	74
32. Gambar 3.2.Peta Kecamatan Bonto Bahari .....	75
33. Gambar 3.3. Lokasi Perancangan .....	76
34. Gambar 3.4. Kondisi Eksisting Tapak .....	77
35. Gambar 3.5. Luasan Tapak.....	78
36. Gambar 3.6. Topografi Tapak Perancangan.....	79
37. Gambar 3.7. Persebaran Kegiatan Festival Budaya di Kabupaten Bulukumba .....	82
38. Gambar 4.1. Konsep Sirkulasi Pencapaian.....	96
39. Gambar 4.2. Sirkulasi Dalam Tapak.....	98
40. Gambar 4.3. Garis Sempadan Bangunan dan Garis Sempadan Jalan .....	98
41. Gambar 4.4. Orientasi Matahari dan Angin.....	99
42. Gambar 4.5. Orientasi View dari Luar dan Dalam Tapak .....	100
43. Gambar 4.6. Orientasi View.....	101
44. Gambar 4.7. Kebisingan Sekitar Tapak .....	101
45. Gambar 4.8. Mengurangi Kebisingan dengan Vegetasi.....	102
46. Gambar 4.9. Tata Massa.....	102
47. Gambar 4.10. Konsep Tata Ruang Luar.....	104
48. Gambar 4.11. Sistem Jaringan Listrik.....	112
49. Gambar 4.12. Sistem Air Bersih.....	112
50. Gambar 4.13. Sistem Air Kotor.....	113
51. Gambar 4.14. Sistem Pembuangan Sampah.....	113
52. Gambar 4.15. Sistem Komunikasi.....	113
53. Gambar 4.16. Sistem Pencegah Kebakaran.....	114
54. Gambar 4.17. Sistem Penangkal Petir.....	114

55. Gambar 4.16. CCTV.....	114
----------------------------	-----





## DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1. Struktur Organisasi pada Museum Propinsi.....	12
2. Bagan 2.2. Struktur Organisasi yang Sederhana.....	12
3. Bagan 3.1. Diagram Bubble Program Hubungan Ruang pada Wisata Budaya.....	92
4. Bagan 3.2. Diagram bubble program hubungan ruang pada balai diklat.....	93
5. Bagan 3.3. Diagram Bubble Program Hubungan Ruang pada Fungsi Penunjang.....	94
6. Bagan 3.4. Diagram Bubble Sirkulasi Pencapaian.....	94



## DAFTAR TABEL

1. Table 2.1. Kesimpulan Studi Preseden.....	73
2. Tabel 3.1. Lokasi Festival Pinisi di Kabupaten Bulukumba.....	79
3. Tabel 3.2. Lokasi Festival Dato Tiro di Kabupaten Bulukumba.....	82
4. Tabel 3.3. Keterangan Kegiatan Festival Budaya di Kabupaten Bulukumba.....	83
5. Tabel 3.4. Jumlah pengunjung wisata budaya di Kabupaten Bulukumba.....	84
6. Tabel 3.5. fungsi, kegiatan, pelaku, dan kebutuhan ruang pada Museum.....	85
7. Tabel 3.6. Besaran ruang fungsi utama.....	87
8. Tabel 3.7. Besaran ruang fungsi penunjang.....	88
9. Tabel 3.8. Besaran ruang penunjang.....	90
10. Tabel 4.1. Alternatif bentuk 1.....	105
11. Tabel 4.2. Alternatif bentuk 2.....	106
12. Tabel 4.3. Struktur pada bangunan museum budaya.....	107
13. Tabel 4.4. Konsep penerapan material.....	109
14. Tabel 4.5. Material lunak (soft material) .....	110
15. Tabel 4.6. Material keras (Hard material) .....	111

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia mempunyai sejarah kebudayaan manusia yang tersusun dalam suatu komunitas dari kehidupan dan keadaan yang sederhana (dengan pola pikir dan teknologi sederhana) menuju keadaan yang baik sebagaimana terlihat pada kompleksitas yang makin bertambah dari prestasi manusia dalam teknologi, standar material, dan unsure budaya lainnya. Apa yang menyebabkan itu terjadi adalah pengetahuan tentang obyektivitas mengenai “kebenaran” (*truth*) termasuk yang natural dan moral.

Setiap tradisi di Indonesia diteruskan melalui proses belajar dan kesempatan untuk mempelajarinya tergantung pada hubungan-hubungan social, sehingga kehadiran tradisi-tradisi particular suatu masyarakat dijelaskan melalui pengetahuan masa lalu mereka. Pengetahuan yang demikian itu memberi peluang untuk mengetahui hal-hal baru tentang suatu masyarakat oleh masyarakat lainnya. Demikianlah suatu daerah memulai menjabarkan kehadiran dirinya atau suatu peradaban yang pernah berlangsung melalui suatu perjalanan sejarah yang cukup panjang. (Hasanuddin, A. Fatmawati Umar dan Asfriyanto, 2007:9-10)

Sulawesi Selatan mempunyai keberagaman budaya yang menunjukkan fluralisme kehidupan masyarakatnya. Revitalisasi akan nilai-nilai budaya itu pun juga dirasakan semakin urgen untuk dikembangkan agar menjadi embrio bagi pengembangan rasa solidaritas dan pengembangan kebersamaan bagi terwujudnya integritas budaya masyarakat secara universal. Berbagai wujud budaya yang dimiliki daerah Sulawesi Selatan dapat dikaji untuk mencari identitas dan jati diri bangsa dalam mengembangkan pemahaman tentang kultur yang dianut secara kolektif. Berbagai usaha ke arah itu telah banyak dilakukan oleh kalangan ahli, misalnya mengkaji unsur-unsur budaya daerah dan mengembangkannya untuk tujuan pengembangan edukasi cultural dan



juga sebagai obyek kepariwisataan. (Hasanuddin, A. Fatmawati Umar dan Asfriyanto, 2005:5)

Masyarakat Kabupaten Bulukumba direpresentasikan sebagai masyarakat pengelana laut yang ulung dan tangguh dalam pembuatan perahu dan penjelajahan lautan samudera. Fenomena social yang melatari konsep pendirian mereka dalam kaitannya dengan laut, masih terlihat dengan adanya pembuatan perahu *pinisi* yang masih dilakukan terutama di Tana Beru. Budaya ini merupakan warisan dari nenek moyang mereka yang harus dilestarikan dan dipelajari, selain itu Kabupaten Bulukumba masih banyak menyimpan budaya-budaya yang harus kita ketahui bersama seperti budaya yang ada di Tanah Toa yang kita kenal dengan komunitas *Ammatoa*. Dan menjaga budaya ini merupakan tanggung jawab kita bersama agar generasi berikutnya bisa mengetahui dan melestarikannya. (Hasanuddin, A. Fatmawati Umar dan Asfriyanto, 2007:2)

Badan Pusat Statistik Kabupaten Bulukumba menjelaskan pada tahun 2016 tingkat kunjungan wisatawan asing dan nusantara terus meningkat dari bulan ke bulan maupun dari tahun ke tahun, Adapun destinasi yang sering di kunjungi wisatawan seperti wisata alam, wisata bahari, wisata agro, dan wisata sejarah dan budaya. Terkhusus wisata sejarah dan budaya tingkat pengunjung dari bulan Januari – Desember 2013 sebanyak 3670 orang. Wisata sejarah dan budaya yang banyak di kunjungi oleh wisatawan yaitu Makam Dato Tiro, Kawasan Ammatoa dan tempat pembuatan perahu tradisional pinisi Pinisi.

Judul Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba dipilih karena di Kabupaten Bulukumba belum mempunyai museum yang akan menjadi wadah dalam menjaga warisan budaya yang ada di daerah tersebut. Dengan adanya museum di Kabupaten Bulukumba, benda-benda koleksi yang disajikan akan memberikan pengetahuan yang baru kepada pengunjung. Museum ini juga dapat menjadi tempat yang tepat bagi mereka yang mengadakan research / penyelidikan / penelitian dan bisa menjadi tempat wisata edukasi kebudayaan dan sejarah, bahkan bisa menjadi ikon wisata tersendiri sehingga meningkatkan pariwisata di Kabupaten Bulukumba.

Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Jakarta di Bulukumba. Telah membahas tentang pembangunan museum pinisi pertama di Indonesia yang berlokasi di Kabuapten Bulukumba. Tujuannya yaitu untuk melestarikan budaya nenek moyang sebelumnya dan dijadikan objek penelitian dan sumber pengetahuan bagi warga modern ini. (Bulukumba, Tribun-Timur.Com, Senin, 18 Juli 2012,13:06 Wita. di akses pada Kamis, 23 Juni 2016,16.25 Wita).

Museum sebagai pusat kebudayaan bisa menjadi media untuk mempelajari dan mengetahui sejumlah adat istiadat yang tersembunyi. Museum ini juga berfungsi untuk menjaga serta melestarikan peninggalan budaya-budaya yang ada. Di Kabupaten Bulukumba mempunyai kebudayaan dan adat istiadat yang sangat baik untuk dijaga, dilestarikan, dikaji dan di pelajari kembali. Adapun peninggalan budaya yang harus kita lestarikan seperti cagar budaya yang bersifat bangunan tua diantaranya Rumah Adat Raja Kindang, Rumah Arajang Kindang, Saoraja Tanete/Bola Kambarae, Rumah Adat Ammatoa dan Pesanggarahan Tanete, selain itu budaya yang bersifat situs diantaranya makam-makam orang yang berpengaruh di Kabupaten Bulukumba, lokomotif peninggalan Belanda, dan tempat- tempat perjanjian di Kabupaten Bulukumba. Olehnya Itu, dengan adanya museum ini dapat menjadi space untuk menjaga kelestarian budaya sehingga bisa dinikmati oleh anak cucu kita nantinya di masa depan. Sebagaimana integrasi keIslaman mengenai museum yang menjadi wadah untuk menjaga, melestarikan budaya sehingga tetap terjaga dan tidak ada kerusakan di dalamnya. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam Q.S. Al A'raf /7: 56-58.

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٥٦﴾ وَهُوَ الَّذِي يُرْسِلُ الرِّيَّحَ بُشْرًا بَيْنَ يَدَيْ رَحْمَتِهِ ۖ حَتَّىٰ إِذَا أَقْلَّتْ سَحَابًا ثِقَالًا سُقْنَاهُ لِبَلَدٍ مَّيِّتٍ فَأَنْزَلْنَا بِهِ الْمَاءَ فَأَخْرَجْنَا بِهِ مِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ ۚ كَذَٰلِكَ

خُذْ أَمْوَئِ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴿٥٦﴾ وَالْبَلَدُ الطَّيِّبُ يَخْرِجُ نَبَاتَهُ بِإِذْنِ رَبِّهِ ۖ وَالَّذِي  
 حَبَّتْ لَا تَخْرِجُ إِلَّا نَكِدًا ۚ كَذَلِكَ نُصَرِّفُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَشْكُرُونَ ﴿٥٧﴾

Terjemahnya :

“Dan janganlah kamu berbuat kerusakan di muka bumi sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepadanya rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik. Dan dialah yang meniupkan angin sebagai pembawa berita gembira sebelum kedatangan rahmat Nya (hujan) hingga apabila angin itu telah membawa awan mendung, kami halau ke suatu daerah yang tandus, lalu kami turunkan hujan di daerah itu. Maka kami keluarkan dengan sebab hujan itu berbagai macam buah-buahan. Seperti itulah kami membangkitkan orang-orang yang telah mati, mudah-mudahan kamu mengambil pelajaran. Dan tanah yang baik, tanam-tanamannya tumbuh dengan seizin Allah, dan tanah yang tidak subur, tanaman-tanamannya hanya tumbuh merana. Demikianlah kami mengulangi tanda-tanda kebesaran (Kami) bagi orang-orang yang bersyukur.” (QS Al A’raf: 56-58).

Ayat ini menjelaskan bahwa alam raya yang telah di ciptakan Allah SWT. Dalam keadaan yang sangat harmonis, serasi dan memenuhi kebutuhan makhluk. Allah telah menjadikannya baik, bahkan memerintahkan hamba-hamba-Nya untuk memperbaikinya. Salah satu bentuk perbaikan yang dilakukan oleh Allah adalah dengan mengutus para nabi untuk meluruskan dan memperbaiki kehidupan yang kacau dalam masyarakat. Merusak setelah diperbaiki jauh lebih buruk daripada merusaknya sebelum diperbaiki atau pada saat dia buruk. Karena itu, ayat ini secara tegas menggaris bawahi larangan tersebut. Walaupun tentunya memperparah kerusakan atau merusak yang baik juga secara tercela. (M. Quraish Shihab.2002:144)

Sebagaimana ada perbedaan antara tanah dan tanah, demikian juga ada perbedaan antara kecenderungan dan potensi jiwa manusia dengan jiwa manusia yang lain dan tanah yang baik, yakni yang subur dan selalu dipelihara, tanaman-tanamannya tumbuh subur dengan seizin, yakni berdasar kehendak Allah. .(M. Quraish Shihab.2002:149)

Bumi sebagai tempat tinggal dan tempat hidup manusia dan makhluk Allah lainnya sudah dijadikan Allah dengan penuh rahmat-Nya. Gunung-gunung, lembah-lembah, sungai-sungai, lautan, daratan dan lain-lain semua

itu diciptakan Allah untuk diolah dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh manusia, bukan sebaliknya dirusak dan dibinasakan. Hanya saja ada sebagian kaum yang berbuat kerusakan di muka bumi. Mereka tidak hanya merusak sesuatu yang berupa materi atau benda, melainkan juga berupa sikap, perbuatan tercela atau maksiat serta perbuatan jahiliyah lainnya. Akan tetapi, untuk menutupi keburukan tersebut sering kali mereka menganggap diri mereka sebagai kaum yang melakukan perbaikan di muka bumi, padahal justru merekalah yang berbuat kerusakan di muka bumi. Allah SWT melarang umat manusia berbuat kerusakan di muka bumi karena Dia telah menjadikan manusia sebagai khalifah-Nya. Larangan berbuat kerusakan ini mencakup semua bidang, termasuk dalam hal muamalah, seperti mengganggu kehidupan dan sumber-sumber kehidupan orang lain.

Allah menegaskan bahwa salah satu karunia besar yang dilimpahkan kepada hamba-Nya ialah Dia menggerakkan angin sebagai tanda kedatangan rahmat-Nya. Angin yang membawa awan tebal, dihalau ke negeri yang kering dan telah rusak tanamannya karena tidak ada air, sumur yang menjadi kering karena tidak ada hujan, dan kepada penduduk yang menderita lapar dan haus. Lalu Dia menurunkan hujan yang lebat di negeri itu sehingga negeri yang hampir mati tersebut menjadi subur kembali dan penuh berisi air. Dengan demikian, Dia telah menghidupkan penduduk tersebut dengan penuh kecukupan dan hasil tanaman-tanaman yang berlimpah ruah. (Diposkan 21st June 2013 oleh Rizka Nurul Afifah Bahrul, Ayat-ayat al-Qur'an tentang Kelestarian Lingkungan.htm. di akses pada 21/08/2016,20:48 Wita).

Museum Budaya ini nantinya bisa difungsikan sebagai tempat untuk mempelajari cara pembuatan kapal Pinisi yang merupakan salah satu mahakarya dan simbol masyarakat Kabupaten Bulukumba, yang dikenal sebagai "*Butta Panrita Lopi*" atau daerah bermukimnya orang yang ahli dalam membuat perahu, serta budaya lainnya yang bisa dipelajari yaitu dari sisi kesenian seperti kesenian tari (tari Pabitte Passapu dan tari Salonreng), makanan (Baulu peca, Bandang – bandang, Pallubasa, Kue barongko, Jagung marning), suku bulukumba (Suku Kajang dan Suku Bugis).

Selain itu museum ini juga akan di fungsikan sebagai tempat untuk wisata religi dengan menyediakan buku-buku, jurnal ataupun film pendek mengenai penyebaran agama Islam yang di ajarkan oleh Dato Tiro di Kabupaten Bulukumba, sehingga pengunjung dapat mempelajari proses masuknya agama Islam dan mengenal sosok dari Dato Tiro itu sendiri. Serta museum ini akan memberikan sumbangan bagi tumbuhnya apresiasi atas nilai-nilai sejarah perkembangan agama Islam di Kabupaten Bulukumba.

Kabupaten Bulukumba mempunyai suku Adat Ammatoa di Kecamatan Kajang yang menganut ajaran leluhur mereka yaitu *pasang ri kajang* yang sangat menekankan untuk menjaga kearifan lokal dan menjaga kelestarian alam seperti hutan lindung yang ada di wilayah tersebut. Perwujudan sikap kebersamaan masyarakat terhadap kepatuhan pada aturan-aturan/nilai-nilai tradisi dalam Pasang yang dianut komunitas Ammatoa Kajang tercermin pada pola permukiman dan rumah tinggal masyarakatnya. Mulai dari pola pemukiman, orientasi bangunan yang semua menghadap ke Barat sampai pada pola tata ruang, bentuk, dan struktur konstruksi rumah memperlihatkan keseragaman (*homogeneity*).

Dari segi tampak bangunan sangat sederhana, tanpa ornamen dan tidak dicat. Ini merupakan cermin hidup masyarakat Ammatoa yang selalu hidup sederhana dan selalu berorientasi pada lingkungan sebagaimana yang tercantum dalam aturan/pasang mereka. Kekhasan ini digambarkan dalam istilah *butta kamase-mase* (negeri prihatin) dan wilayah di luarnya mereka menyebutnya *butta kausayya* (negeri luar).

Nilai-nilai kehidupan dalam proses pembuatan perahu pinisi secara tradisional akan di aplikasikan ke dalam desain museum, dan pemahaman tentang kehidupan masyarakat Ammatoa mengenai kesederhanaan yang di aplikasikan kedalam pola pemukiman dan tampak bangunan masyarakatnya, Serta budaya lainnya yang mencerminkan kearifan lokal Kabupaten Bulukumba ini akan di wujudkan dalam desain museum nantinya. Sehingga nilai-nilai Arsitektur Tradisional di pilih berdasarkan pemahaman tentang kebudayaan lokal Kabupaten Bulukumba.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana mendesain Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba?

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan**

Mewujudkan suatu bangunan yaitu Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba yang bisa menjadi wadah untuk:

- a. Mempelajari dan mengetahui kebudayaan di Kabupaten Bulukumba.
- b. Mengumpulkan dan melestarikan warisan alam dan budaya.
- c. Memperkenalkan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
- d. Memvisualisasikan warisan alam dan budaya.

### **2. Sasaran**

- a. Menyusun konsep dasar pola tata ruang makro yang meliputi :
  - 1). Lokasi
  - 2). Site dan
  - 3). Tapak
- b. Menyusun konsep dasar perencanaan fisik mikro yang meliputi :
  - 1) Konsep dasar perencanaan tata ruang
    - a) Kebutuhan dan besaran ruang
    - b) Pola hubungan dan organisasi ruang
    - c) Bentuk dan nilai ruang
    - d) Konsep sistem struktur
  - 2) Konsep pengkondisian ruang
  - 3) Konsep dasar tata ruang luar

## **D. Ruang Lingkup dan Batasan Pembahasan**

Agar dalam penyusunan laporan ini mempunyai arah yang jelas, maka perlu adanya lingkup dan batasan pembahasan, yang meliputi : perencanaan dan perancangan Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba yang berfungsi sebagai tempat untuk melakukan wisata budaya, sebagai balai pendidikan dan pelatihan pembuatan perahu pinisi serta penambahan bangunan penunjang dengan menerapkan nilai-nilai tradisional yang terkandung pada kearifan local yang ada, seperti bentuk perahu pinisi dan rumah tradisional di Kabupaten Bulukumba.



## **E. Metode dan Sistematika Penulisan**

### **1. Metode Penulisan**

Pembahasan dilakukan dengan metode analisis, yaitu dengan melakukan survey langsung dan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada kemudian mengelompokkannya. Juga melakukan studi literatur, studi preseden dengan pembahasan secara deskriptif berdasarkan perolehan data-data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan pokok uraian yang akan diajukan sebagai acuan dasar desain Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba dengan Pendekatan Arsitektur Tradisional.

### **2. Sistematika Penulisan**

#### **Bab I : Pendahuluan**

Gambaran secara garis besar dari pembahasan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, ruang lingkup pembahasan, metode dan sistematika pembahasan.

#### **Bab II : Tinjauan Pustaka**

Membahas tentang tinjauan pustaka berupa studi literatur, studi kasus, dan *resume* kasus studi bangunan.

#### **Bab III : Tinjauan Khusus**

Deskripsi lokasi dan tahapan analisa sebagai pendekatan acuan perancangan.

#### **Bab IV : Pendekatan Konsep Perancangan Arsitektur**

Mengemukakan tentang pendekatan konsep perancangan berupa pendekatan konsep makro dan pendekatan mikro.

#### **Bab V : Transformasi bentuk**

#### **Bab VI : Produk desain**

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Studi Literatur**

##### **1. Pengertian Museum Budaya**

Secara garis besar, pengertian Museum Budaya di Kab. Bulukumba dengan pendekatan Arsitektur Tradisional dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **a. Pengertian Museum**

Secara etimologis, kata “Museum” diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu “*Muze*” kumpulan Sembilan dewi yang berarti lambang ilmu dan kesenian. Berdasarkan uraian diatas, maka pengertian museum adalah sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai tempat rekreasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, museum memiliki makna yang sangat luas sesuai dengan pemikiran setiap individu maupun instansi. (<https://library.binus.ac.id>).

Untuk mengetahui pengertian museum, berikut beberapa pendapat tentang rumusan museum:

##### **1. PP RI Nomor 19 Tahun 1995**

Museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (Kresno Yulianto, 2016:7)

##### **2. ICOM (Internasional Council of Museum)**

“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purpose of education, study and enjoyment”.

“Museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak-benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan”. (Kresno Yulianto, 2016:6)

3. Depdikbud Dirjen Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman  
Museum adalah lembaga dan tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengkaji, mengkomunikasikan koleksi kepada masyarakat. (Zulaihah, S, 2006).

#### **b. Fungsi Museum**

Museum mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah
2. Pusat penyaluran ilmu untuk umum.
3. Pusat peningkatan apresiasi budaya.
4. Pusat pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
5. Sumber inspirasi.
6. Objek pariwisata.
7. Media pembinaan pendidikan.
8. Cermin sejarah manusia, alam, dan kebudayaan.
9. Media bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Fungsi museum menurut ICOM adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan bangsa.
7. Visualisasi alam dan budaya.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.

9. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Fungsi tersebut di atas menunjukkan bahwa warisan sejarah budaya dan warisan sejarah alam perlu dipelihara dan diselamatkan. Dengan demikian dapat dibina nilai-nilai budaya nasional yang dapat memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal harga diri dan kebanggaan nasional serta memperkokoh jiwa kesatuan nasional. (Zulaihah,S,2006).

### **c. Tugas Museum**

Museum mempunyai tugas yaitu :

1. Mengumpulkan,merawat, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan bukti material manusia dan lingkungannya.
2. Melayani masyarakat dan perkembangannya.
3. Untuk tujuan pendidikan dan perkembangannya.

Dalam buku persoalan museum, disebutkan tugas museum adalah sebagai berikut :

1. Menghindarkan bangsa dari kemiskinan kebudayaan.
2. Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat.
3. Turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan dengan cara massal.
4. Memberikan kesempatan bagi penikmat seni.
5. Membentuk metodik dan didaktik pihak sekolah dengan cara kerja yang berfaedah pada setiap kunjungan siswa-siswa ke museum.
6. Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah.

Selain seperti uraian di atas, terdapat juga tugas museum di bidang tourism sebagai usaha untuk memperkenalkan harta budaya bangsa kepada para wisatawan asing. (Zulaihah,S,2006).

### **d. Struktur Organisasi Museum**

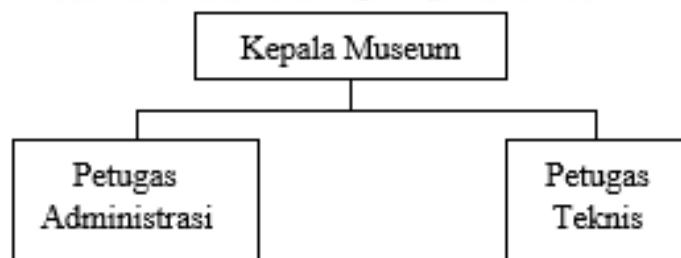
Berdasarkan tugas dan fungsi museum, setiap museum mempunyai struktur organisasi sebagai berikut :

1. Pembidangan tata usaha, meliputi kegiatan dalam registrasi,ketertiban/keamanan, kepegawaian, dan keuangan.

2. Pembidangan pengelolaan koleksi yang meliputi kegiatan yang berhubungan dengan identifikasi, klasifikasi, katalogisasi koleksi sesuai dengan jenis koleksi. Menyusun konsepsi dalam kegiatan presentasi, penelitian/pengkajian koleksi termasuk penulisan ilmiah dan persiapan barang koleksi.
3. Pembidangan pengelolaan koleksi yang meliputi konservasi preventif dan kuratif serta mengendalikan keadaan kelembaban suhu ruang koleksi dan gudang serta penanganan laboratorium koleksi.
4. Pembidangan preparasi yang meliputi pelaksanaan restorasi koleksi, reproduksi, penataan pameran, pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif cultural dan penanganan bengkel reparasi.
5. Pembidangan bimbingan dan publikasi yang meliputi kegiatan bimbingan edukatif kultural dan penerbitan yang bersifat ilmiah dan populer dan penanganan peralatan audio visual.
6. Pembidangan pengelolaan perpustakaan yang meliputi penanganan kepustakaan/referensi. (DPK, 1988 :22 dalam Zulaihah,S,2006).



Bagan 2.1. Struktur organisasi pada museum propinsi  
(Sumber:DPK, 1988 : 41 dalam Zulaihah,S,2006)



Bagan 2.2. Struktur organisasi yang sederhana  
(Sumber:DPK, 1988 : 41 dalam Zulaihah,S,2006)

Keterangan:

Petugas Administrasi membidangi :

- a) Administrasi perkantoran
- b) Keuangan
- c) Kepegawaian
- d) Urusan rumah tangga
- e) Pengamanan

Petugas teknis membidangi:

- a) Kuratorial/penelitian koleksi
- b) Konservasi dan preparasi
- c) Bimbingan edukatif
- d) Perpustakaan

**e. Jenis Museum**

1) Secara global museum dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

a) Museum umum

Museum umum adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin, dan teknologi.

b) Museum khusus

Museum khusus adalah museum yang terdiri dari kumpulan bukti material atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi. Apabila museum dapat mewakili dua kriteria atau lebih, maka museum khusus tersebut berubah menjadi museum umum. (DPK, 1988 : 27 dalam Zulaihah,S,2006).

2) Berdasarkan sistem ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan koleksinya :

- a) Museum ilmu hayat
- b) Museum teknologi dan industri
- c) Museum sejarah dan antropologi
- d) Museum antropologi dan etnografi



e) Museum purbakala

f) Museum seni rupa

3) Berdasarkan penyelenggaraannya

a) Museum pemerintah

Museum pemerintah adalah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah. Museum ini dapat dibagi lagi dalam museum yang dikelola oleh Pemerintah Pusat dan yang dikelola oleh Pemerintah Daerah.

b) Museum swasta

Museum swasta adalah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh swasta.

4) Berdasarkan tingkat kedudukannya

a) Museum lokal

Museum lokal adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya tertentu.

b) Museum propinsi

Museum propinsi adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi tertentu.

c) Museum nasional

Museum nasional adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh Wilayah Indonesia yang bernilai nasional. (DPK, 1988 : 28 dalam Zulaihah,S,2006).

**f. Pengguna Museum**

Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum, yakni:

1) Pengelola

Pengelola museum adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum dan dipimpin oleh seorang kepala museum. Kepala

museum membawahi dua bagian yaitu bagian administrasi dan bagian teknis.

a) Bagian Administrasi

Bagian administrasi mengelola ketenagaan, keuangan, surat-menyerat, kerumah-tangga, pengamanan dan registrasi koleksi.

b) Bagian Teknis

Bagian teknis terdiri dari tenaga pengelola koleksi, tenaga konservasi, tenaga preparasi, tenaga bimbingan dan humas. (<https://library.binus.ac.id>).

2) Pengunjung

Berdasarkan intensitas kunjungannya dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yakni:

a) Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, pelajar.

b) Kelompok orang yang baru mengunjungi museum.  
(<https://library.binus.ac.id>)

**g. Persyaratan Berdirinya Museum**

1) Persyaratan lokasi

a) Lokasi harus strategis, strategis di sini tidak berarti harus berada di pusat kota ataupun pusat keramaian kota, melainkan tempat yang mudah dijangkau oleh umum.

b) Lokasi harus sehat, yang dimaksud sehat adalah :

(1) Lokasi tidak terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udaranya.

(2) Bukan daerah yang tanahnya berlumpur atau tanah rawa atau tanah yang berpasir, dan elemen-elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu adalah Kelembaban udara setidak-tidaknya harus terkontrol mencapai kenetralan yaitu antara 55%-65%. (DPK, 1988 :16 dalam Zulaihah,S,2006).

2) Persyaratan Bangunan

Adapun syarat-syarat umum bangunan meliputi :

- (1) Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan menurut fungsi dan aktifitasnya, ketenangan dan keramaian, dan keamanan.
- (2) Pintu masuk utama (*main entrance*), untuk pengunjung.
- (3) Pintu masuk khusus (*side entrance*), untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga, serta ruang-ruang pada bangunan khusus.
- (4) Area publik atau umum (*ruang pamer*)
- (5) Area semi publik (bangunan administrasi, perpustakaan, dan ruang rapat).
- (6) Area privat (laboratorium konservasi, studio preparasi, storage, dan ruang studi koleksi). (DPK, 1988 : 17 dalam Zulaihah,S,2006).

Adapun syarat-syarat khusus bangunan meliputi :

- (1) Bangunan utama (pameran tetap dan pameran temporer) harus dapat :
  - (a) Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan.
  - (b) Mudah dicapai dari luar maupun dalam.
  - (c) Merupakan bangunan penerima yang harus memiliki daya tarik sebagai bangunan pertama yang dikunjungi oleh pengunjung.
  - (d) Sistem keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami (cuaca dan lain-lain) maupun kriminalitas dan pencurian.
- (2) Bangunan Auditorium harus :
  - (a) Mudah dicapai oleh umum.
  - (b) Dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi, dan ceramah.
- (3) Bangunan khusus terdiri dari : Laboratorium konservasi, studio preparasi, dan storage. Ketiga bangunan ini harus:
  - (a) Terletak pada daerah tenang
  - (b) Mempunyai pintu masuk khusus

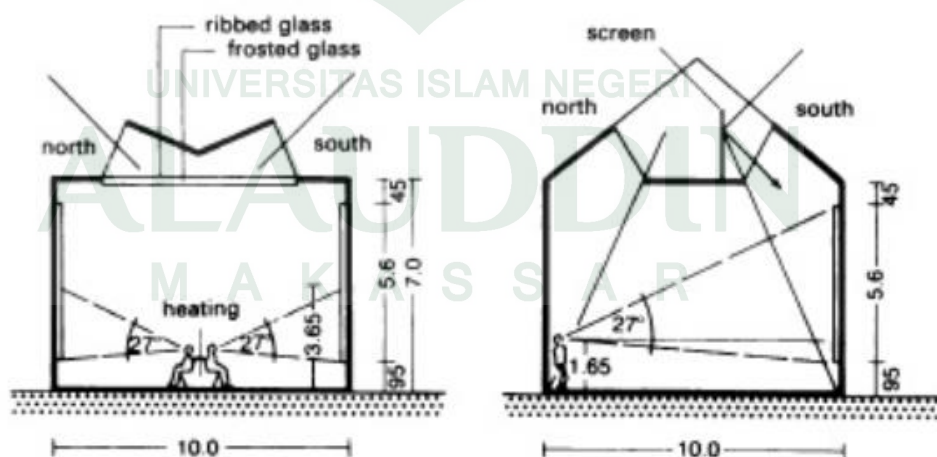
- (c) Memiliki sistem keamanan yang baik (baik terhadap kerusakan, kebakaran, dan kriminalitas) yang menyangkut segi konstruksi maupun spesifikasi ruang.
- (4) Bangunan Administrasi harus :
  - (a) Terletak strategis baik terhadap pencapaian umum maupun terhadap bangunan-bangunan lain.
  - (b) Mempunyai pintu masuk khusus. (DPK, 1988 : 18 dalam Zulaihah,S,2006 ).

#### **h. Persyaratan Ruang**

Persyaratan ruang pada ruang pameran sebagai fungsi utama dari museum. Beberapa persyaratan teknis ruang pameran sebagai berikut :

##### **a) Pencahayaan dan Penghawaan**

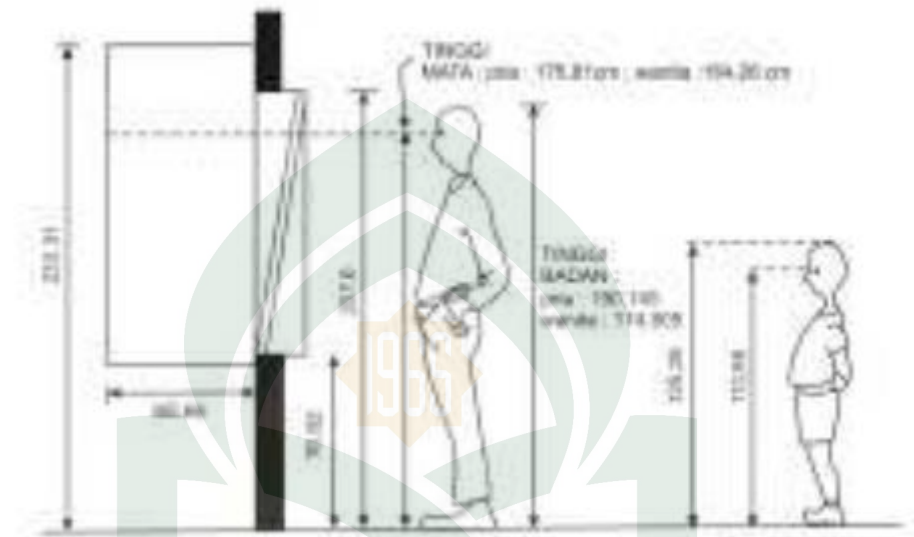
Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu  $21^{\circ}\text{C}$ - $26^{\circ}\text{C}$ . Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut:



Gambar 2.1 :Penggunaan Cahaya alami pada museum  
 (Sumber: <https://library.binus.ac.id/.../2011-2-00956-DI%20Bab2001.pdf>.  
 Diakses pada 08/21/2016: 08.15)

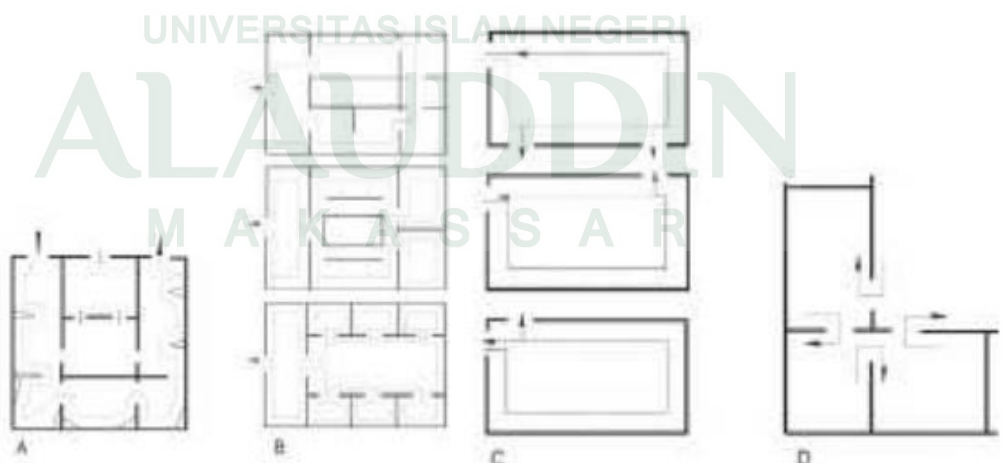
b) Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pamer museum.(<https://library.binus.ac.id>)



Gambar 2.2 : Perletakan Panel Koleksi  
(Sumber: <https://library.binus.ac.id/.../2011-2-00956-DI%20Bab2001.pdf>.  
Diakses pada 08/21/2016: 08.15)

c) Jalur Sirkulasi di Dalam Ruang Pamer



Gambar 2.3 : Sirkulasi Ruang Pamer  
(Sumber: <https://library.binus.ac.id/.../2011-2-00956-DI%20Bab2001.pdf>.  
Diakses pada 08/21/2016: 08.15)

Jalur sirkulasi di dalam ruang pameran harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran. (<https://library.binus.ac.id>)

#### **i. Koleksi Museum**

Pengertian koleksi museum adalah sekumpulan benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau berbagai bidang atau cabang ilmu pengetahuan,. (DPK, 1988 :19 dalam Zulaihah,S,2006) Adapun persyaratan koleksi antara lain :

1. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetika)
2. Dapat diidentifikasi wujudnya (*morfologi*), tipenya (*tipologi*), gayanya (*style*), fungsinya, maknanya, asalnya secara historis dan geografis, genusnya (*dalam orde biologi*) atau periodenya dalam geologi (khususnya untuk benda-benda sejarah alam dan teknologi)
3. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan kehadirannya (realitas dan eksistensinya) bagi penelitian ilmiah.
4. Dapat dijadikan suatu monumen atau bakal jadi monumen dalam sejarah alam dan budaya.
5. Benda asli (realita), replika atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum. (DPK, 1988 :20 dalam Zulaihah,S,2006)

##### **1. Jenis koleksi museum**

Adapun jenis koleksi museum antara lain :

- a) Etnografika, yaitu kumpulan benda-benda hasil budaya suku-suku bangsa
- b) Prehistorika, yaitu kumpulan benda-benda prasejarah



- c) Arkeologi, yaitu kumpulan benda-benda arkeologi yaitu mempelajari tentang kehidupan manusia masa lalu berdasarkan benda-benda peninggalan.
  - d) Historika, yaitu kumpulan benda-benda bernilai sejarah
  - e) Numismatika dan Heraldika, yaitu kumpulan benda-benda alat tukar dan lambang peninggalan sejarah, misalnya uang, cap, lencana, tanda jasa, dan surat-surat berharga
  - f) Naskah-naskah kuno dan bersejarah
  - g) Keramik asing
  - h) Buku dan majalah antikuariat
  - i) Karya seni atau kriya seni
  - j) Benda-benda grafika, berupa foto, peta asli atau setiap reproduksi yang dijadikan dokumen
  - k) Diorama, yaitu gambaran berbentuk tiga dimensi
  - l) Benda-benda sejarah alam berupa flora, fauna, benda batuan maupun mineral.
  - m) Benda-benda wawasan nusantara setiap benda asli (realita) atau replika yang mewakili sejarah alam budaya dari wilayah nusantara
  - n) Replika, tiruan dari benda sesungguhnya
  - o) Miniatur, yaitu tiruan dari benda sesungguhnya namun berukuran kecil
  - p) Koleksi hasil abstraksi.
2. Penataan koleksi museum
- Penataan Koleksi Museum dalam suatu pameran dapat disajikan dengan beberapa cara, yakni:
- a) Tematik
- Yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan sub tema.

b) Taksonomik

Yaitu menyajikan koleksi dalam kelompok atau system klasifikasi.

c) Kronologis

Yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya, dari yang tertua hingga sekarang. (<https://library.binus.ac.id>)

3. Metode Penyajian Museum

Metode penyajian disesuaikan dengan motivasi masyarakat lingkungan atau pengunjung museum, yakni:

a) Metode Intelektual Adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.

b) Metode Romantik (Evokatif) Adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.

c) Metode Estetik Adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.

d) Metode Simbolik Adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

e) Metode Kontemplatif Adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.

f) Metode Interaktif Adalah cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi. (<https://library.binus.ac.id>)

4. Penyimpanan dan Perawatan Koleksi Museum

Beberapa factor yang dapat merubah kondisi atau yang dapat mengganggu koleksi pada museum, adalah:

a) Iklim dan lingkungan

Iklim di Indonesia pada umumnya adalah lembab dan dengan curah hujan yang cukup banyak. Temperature udara di antara 25 sampai 37 derajat celcius, dengan kadar kelembaban relative (RH=Relative Humadity) antara 50-100%. Iklim yang terlampau lembab ditambah factor naik-turunnya temperature menimbulkan suasana klimatologis yang menyuburkan tumbuh kembangnya jamur (*fungi*) dan bakteri tetapi iklim yang terlampau kering juga menimbulkan berbagai kerusakan.

Factor lingkungan terbagi atas dua macam, yaitu: pertama *macro*, meliputi wilayah yang luas, dan yang kedua *micro*, yakni udara dan iklim di kota dan di dalam gedung museum. Umumnya udara di kota sudah tercemar dengan polusi tersebut adalah dengan memanfaatkan fungsi taman lindung.(<https://library.binus.ac.id>)

b) Cahaya

Cahaya mempengaruhi benda koleksi yang ditampilkan pada museum. Untuk jenis koleksi seperti batu, logam, dan keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya tetapi untuk bahan organic seperti tekstil, kertas, peka terhadap pengaruh cahaya. Cahaya merupakan bentuk energy elektro-magnetik, memiliki dua jenis radiasi yang terlihat maupun tak terlihat. Ultra violet sangat membahayakan benda koleksi dan dapat menimbulkan perubahan bahan maupun warna. Lampu pijar dinyatakan paling banyak mengeluarkan ultra violet, sedangkan lampu *fluorescent* dinyatakan paling rendah kadar radiasinya.(<https://library.binus.ac.id>)

c) Serangga dan Mikro-organisme

Cara mencegah untuk perusakan benda koleksi yang disebabkan oleh serangga ataupun mikro-organisme, yakni:

(1) Fumigasi

Beberapa jenis zat kimia bias menguap pada suhu biasa dan akan menjadi gas yang mematikan bagi serangga, misalnya *paradichloro benzene*, *carbon disulphine*, *carbon tetrachloride*. Fumigasi dapat dilakukan dalam ruangan yang suhunya normal yang kedap udara.

(2) Penyemprotan

Penyemprotan insektisida yang berupa larutan yang mengandung DDT, *gammexane*, *mercuric chloride*, dan lain-lain. Merupakan bahan-bahan insektisida yang memadai. (<https://library.binus.ac.id>)

## 2. Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa *Sanskerta* yaitu *Buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. (Jamaluddin Jahid, 2014:75)

### a. Budaya atau kebudayaan

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural-Determinism*. Beberapa pengertian budaya atau kebudayaan dari para ahli, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Kamus Umum Bahasa Indonesia dari W.J.S Poerwadarminta, budaya sama dengan pikiran, akal budi (penulis : intuisi); kebudayaan = hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat, dan sebagainya. Jadi kebudayaan dapat berarti benda abstrak atau non material maupun benda materil. (Eko Budihardjo, 2009:2)
- 2) Menurut kamus Poerwadarmita dan juga kamus Inggris-Indonesia dari John M. Echols dan Hassan Shadily: kebudayaan = *culture* = kultur.

Jadi norma-norma, kaidah kehidupan adat istiadat merupakan kebudayaan juga (*a man of culture* = seorang yang baik tingkah lakunya, sopan santun, beradat).

Kalau norma atau kaidah yang lama merupakan aspek kebudayaan, tentunya norma atau kaidah demikian tercermin dalam ungkapan Arsitektur: contoh-contoh yang kongkrit memang kita jumpai dalam Arsitektur Tradisional misalnya:

- a) Cara menentukan / memberikan diferensiasi tentang ruang, dan tempat yang memperbedakan ruang milik seorang terhadap orang luar, kita jumpai ungkapannya dalam Arsitektur Tradisional di Jawa, di Minangkabau, di daerah-daerah lain di Indonesia.
- b) Untuk menyiapkan pusaka atau barang keramat dan penyelenggaraan upacara-upacara tertentu pada Arsitektur Jawa Tradisional tersedia ruangnya, yaitu dalam ageng dengan pedaringan yang dianggap ruang yang paling keramat
- c) Bali merupakan daerah yang norma dan kaidah-kaidah kehidupan sangat jelas diungkapkan dalam arsitekturnya.

(Eko Budihardjo,2009:3)

- 3) UNESCO dalam sebuah konferensi kebudayaan dunia di Mexico tahun 1982, menyatakan bahwa Kebudayaan merupakan sebab yang membuat manusia menjadi lebih manusiawi, sebagai makhluk rasional, mampu menilai hal-hal yang kritis dan mempunyai rasa kewajiban moral. Manusia bisa melakukan penilaian dan membuat pilihan-pilihan sesuai dengan kehendaknya. Kebudayaan pula yang memberikan manusia suatu kemampuan untuk mengartikan dirinya, menyadari kekurangan dan menunjukkan keberhasilan sendiri, tak pernah berhenti untuk mencari dan menciptakan karya budaya, serta melalui semua itu, manusia mengatasi keterbatasannya.( Yoeti dalam Jamaluddin Jahid,2014: 76).

- 4) Kebudayaan adalah entitas yang otonom dalam kehidupan manusia, betapapun ia dapat dipengaruhi perkembangannya oleh factor-faktor tertentu dalam konstelasi social maupun lingkungan alamiah. Menurutnnya, terdapat dua komponen utama yang dianggap komponen penting dalam kebudayaan. Pandangan pertama menyatakan bahwa *per excellence* adalah nilai-nilai budaya beserta segala hasil pemikiran manusia dalam suatu masyarakat, sedangkan tingkah laku dan benda-benda adalah akibat ikutan belaka daripadanya. Sedangkan pandangan kedua menyatakan bahwa keseluruhan hasil pemikiran, pola tingkah laku, maupun benda-benda karya manusia. (Yoeti dalam Jamaluddin Jahid,2014: 75-76),
- 5) kebudayaan merupakan keseluruhan pengetahuan manusia yang digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan lingkungan dan pengalamannya, serta menjadi pedoman tingkah lakunya. Sebagai suatu kesatuan ide yang ada dalam pikiran manusia dan diselimuti oleh perasaan-perasaan, dan emosi-emosi yang dijadikan sumber system penilaian terhadap sesuatu yang baik dan buruk, kebudayaan terdiri dari serangkaian konsep-konsep, model-model pengetahuan mengenai berbagai tindakan dan tingkah laku, nilai-nilai dan norma-norma yang berisikan larangan-larangan untuk melakukan tindakan ketika menghadapi sesuatu lingkungan social, kebudayaan dan alam. (Suparlan dalam Yoeti dalam Jamaluddin Jahid,2014:76),
- 6) Budaya dapat dikatan sebagai pola tingkah manusia sebagai bagian dari masyarakat.

Arsitektur sendiri, pada mulanya, lahir semata-mata dari pola tingkah manusia menghadapi kebutuhan manusia akan tempat tinggal yang dapat memberikan perlindungan terhadap alam dalam rangka mempertahankan hidupnya. Setelah berhasil mempertahankan hidupnya, dia mulai mencari kesenangan dan kepuasan batin dari benda-benda yang mampu mempertahankan



hidupnya, salah satunya adalah tempat tinggalnya. Dengan keahlian yang dimiliki, manusia mulai bermain dengan keindahan bentuk, warna, tekstur pada tempat tinggal. Permainan keindahan bentuk, warna, dan tekstur ini menjadi ekspresi yang dilatarbelakangi nilai-nilai budaya yang dianut oleh penciptanya, sehingga hasilnya menjadi budaya manusia yang berharga. (Hendraningsih,dkk,1982,hal.4)

Dengan demikian, kebudayaan merupakan factor pembentuk citra dari sebuah karya arsitektur. Budaya menjadi titik tolak terhadap lahirnya bentuk-bentuk yang merupakan bagian dari estetika dan pengalaman ruang pada arsitektur.

- 7) Budaya merupakan suatu pola hidup yang cenderung diwariskan secara turun temurun. Budaya mempunyai wujud yang abstrak, tidak dapat diraba atau disentuh yang merupakan hasil dari karya, rasa dan cipta manusia. (Jamaluddin Jahid, 2014:76).

Budaya sebagai sumber daya dalam pariwisata memberikan kesempatan kepada para peneliti maupun peminat budaya untuk mempelajari, menelaah, meneliti secara mendalam dalam kondisi maupun situasi yang menyenangkan. Menurut Pitana dan Diarta (2009:75), sumber daya yang bias dikembangkan menjadi daya tarik wisata diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Bangunan bersejarah, misalnya benteng, museum, monument dan sebagainya.
- b. Seni dan patung kontemporer, arsitektur, tekstil, pusat kerajinan tangan, dan seni dan sebagainya.
- c. Seni pertunjukan, drama, sendratari, lagu daerah, teater jalanan, eksibisi foto, dan sebagainya.
- d. Peninggalan keagamaan, seperti pura, candi, masjid, situs dan sejenisnya.
- e. Kegiatan dan cara hidup masyarakat local, system pendidikan, sanggar, teknologi tradisional, cara kerja, dan system kehidupan setempat.

- f. Perjalanan (trekking) ke tempat bersejarah menggunakan alat transportasi unik (berkuda, dokar, cikal, dan sebagainya).
- g. Mencoba kuliner (makan) setempat. Melihat persiapannya, cara memuat, menyajikan dan menyantapnya. (Jamaluddin Jahid, 2014: 78)

#### **b. Unsur- Unsur Budaya / Kebudayaan**

Ada beberapa pendapat ahli yang mengemukakan mengenai komponen atau unsur kebudayaan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Koentjaraningrat (1985) menyebutkan ada 7 unsur kebudayaan yaitu: Kesenian, Sistem teknologi dan peralatan, Sistem organisasi masyarakat, Bahasa, Sistem mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi, Sistem pengetahuan, Sistem religi.  
(<http://www.e-jurnal.com/2013/10/unsur-unsur-kebudayaan.html>)
- 2) C. Kluckhohn dalam karyanya *Universals Categories of Culture* memaparkan ada tujuh unsur kebudayaan yang dianggap cultural universals, yaitu sebagai berikut:
  - a) Sistem kepercayaan (sistem religi). Setiap masyarakat memiliki keyakinan terhadap hal-hal bersifat religi, bahkan pada masyarakat atheis (tidak percaya adanya Tuhan) sekali pun.
  - b) Sistem pengetahuan. Setiap masyarakat mempunyai sistem pengetahuan yang mungkin berbeda-beda pada setiap masyarakatnya.
  - c) Peralatan dan perlengkapan hidup manusia. Setiap masyarakat juga memiliki pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, alat-alat produksi, senjata, dan sebagainya.
  - d) Mata pencaharian dan sistem-sistem ekonomi. Dalam masyarakat selalu ada mata pencaharian atau sistem ekonomi, seperti pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi, dan sebagainya.

- e) Sistem kemasyarakatan. Setiap masyarakat biasanya memiliki kemasyarakatan, di antaranya, sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum, dan sistem perkawinan.
- f) Bahasa, baik lisan maupun tulisan. Masyarakat mana yang tidak memiliki bahasa? Tentunya tidak ada masyarakat yang tidak memiliki bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.
- g) Kesenian, baik seni rupa, seni suara, maupun seni lainnya. Setiap masyarakat mempunyai berbagai macam seni yang tentunya berbeda dengan masyarakat lainnya.

(<http://www.e-jurnal.com/2013/10/unsur-unsur-kebudayaan.html>)

3) Bronislaw malinowski mengatakan ada 4 unsur pokok yang meliputi :

- a) Sistem norma sosial yang memungkinkan kerja sama antara para anggota masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekelilingnya.
- b) Organisasi ekonomi
- c) Alat-alat dan lembaga-lembaga atau petugas-petugas untuk pendidikan (keluarga adalah lembaga pendidikan utama)
- d) Organisasi kekuatan (politik)

(<http://www.e-jurnal.com/2013/10/unsur-unsur-kebudayaan.html>)

4) Ritchie dan Zins sendiri (dalam Yoeti 2008:169), terdapat beberapa unsur-unsur kebudayaan yang dapat menarik kedatangan wisatawan yaitu:

- a) Bahasa (*language*)
- b) Kebiasaan masyarakat (*traditions*)
- c) Kerajinan tangan (*handicrafts*)
- d) Makanan dan kebiasaan makanan (*food and eating habits*)
- e) Music dan kesenian (*art and music*)
- f) Sejarah suatu tempat (*history of the region:oral, written, andlandscape*)
- g) Cara kerja dan teknologi (*work and technology*)
- h) Agama (*religion*)
- i) Bentuk dan karakteristik arsitektur di masing masing DTW (*architectural characteristic in the area*)
- j) Tata cara berpakaian penduduk setempat (*dress and clothes*)

- k) System pendidikan (*educational system*). (Jamaluddin Jahid,2014:79)

Selain itu budaya yang merupakan hasil cipta budidaya manusia di dunia ini, maka dari itu budaya ini memiliki beberapa macam-macam unsur, dan unsur-unsur budaya tersebut terbagi menjadi beberapa bagian seperti berikut dibawah ini.

1) Unsur cipta

Unsur cipta ialah unsur yang menimbulkan namanya ilmu pengetahuan, dan manusia yang ada di dunia ini adalah makhluk yang sempurna yang ditopang dengan memiliki akal yang dapat berfikir keras, kritis, dan dapat berfikir luas. Selain itu, manusia juga memiliki sifat rasa ingin tahu segala sesuatu yang ditemui oleh panca indra, manusia juga selalu memiliki rasa penasaran terhadap suatu hal dan ingin sekali mengetahui dari mana sumber asal muasal sesuatu tersebut.

2) Unsur rasa

Unsur rasa, pada dasarnya tertuju/terarah kepada keindahan. Rasa keindahan tersebut merupakan rasa perangkaian yang timbul dari berbagai bagian-bagian suatu hal sehingga dengan demikian merupakan satu kesatuan yang dilengkapi oleh kandungan lengkap. Hal tersebut bisa di buktikan sendiri ketika melihat keindahan-keindahan alam yang ada di dunia ini atau ketika sedang melihat betapa bagus nya karya seni seseorang.

3) Unsur karsa

Unsur karsa ialah unsur yang menimbulkan/mewujudkan adanya religi, hukum, kesusilaan, dan lain-lain sebagainya. Manusia juga memiliki rasa ingin untuk bisa merasakan untuk hidup bahagia, tentram, nyaman, dan sempurna.

**c. Unsur-unsur Kebudayaan Islam di Indonesia**

Agama Islam muncul pada Abad ke-6 M kemudian masuk ke Indonesia pada abad ke-7 M dan mulai berkembang pada abad ke-13 M. Perkembangan Islam di Indonesia hampir di seluruh Kepulauan Indonesia. Bertolak dari kenyataan tersebut, Islam banyak

menghasilkan peninggalan sejarah yang bercorak Islam di Indonesia yang sangat beraneka ragam. Peninggalan-peninggalan itu antara lain sebagai berikut:

1) Tempat ibadah

Dilihat dari segi arsitekturnya, masjid-masjid di Indonesia kuno menampilkan gaya arsitektur asli Indonesia, yakni dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Atapnya bertingkat/tumpang dan ada puncaknya (mustaka).
- b) Pondasinya kuat dan agak tinggi.
- c) Ada serambi di depan atau di samping.
- d) Ada kolam/parit di bagian depan atau samping.

Gaya arsitektur bangunan yang mendapat pengaruh Islam ialah :

- a) Hiasan kaligrafi
- b) Kubah
- c) Bentuk masjid

2) Keraton

Keraton berfungsi sebagai pusat pemerintahan dan sebagai tempat tinggal raja beserta keluarganya. Pada zaman kekuasaan Islam, didirikan cukup banyak keraton sesuai dengan perkembangan kerajaan Islam.

3) Batu nisan

Batu nisan berfungsi sebagai tanda kubur. Tanda kubur yang terbuat dari batu bentuknya bermacam-macam. Pada bangunan batu nisan biasanya dihiasi ukir-ukiran dan kaligrafi. Kebudayaan batu nisan diduga berasal dari Perancis dan Gujarat. Di Indonesia, kebudayaan tersebut berakulturasi dengan kebudayaan setempat (India).

4) Kaligrafi

Pada mulanya kaligrafi merupakan akulturasi antara budaya Hindu dengan budaya Islam. Namun dalam perkembangannya, dengan makin kuatnya rasa keagamaan maka unsur Hindu makin berkurang. Sehingga wujudnya adalah orang yang sedang shalat

atau dalam wujud masjid yang menggunakan huruf Arab. Kaligrafi adalah seni menulis Arab yang indah tanpa tanda garis (harakat). Seni kaligrafi yang bernafaskan Islam merupakan rangkaian dari ayat-ayat suci Al Quran. Tulisan tersebut dirangkai sedemikian rupa sehingga membentuk gambar, misalnya binatang, daun- daunan, bunga atau sulur, tokoh wayang dan sebagainya. Contoh kaligrafi antara lain sebagai berikut.

- a) Kaligrafi pada batu nisan.
- b) Kaligrafi bentuk wayang dari Cirebon.
- c) Kaligrafi bentuk hiasan.

#### 5) Seni pahat

Seni pahat seiring dengan kaligrafi. Seni pahat atau seni ukir berasal dari Jepara, kota awal berkembangnya agama Islam di Jawa yang sangat terkenal. Di dinding depan masjid Mantingan (Jepara) terdapat seni pahat yang sepintas lalu merupakan pahatan tanaman yang dalam bahasa seninya disebut gaya arabesk, tetapi jika diteliti dengan saksama di dalamnya terdapat pahatan kera. Di Cirebon malahan ada pahatan harimau. Dengan demikian, dapat dimengerti bahwa seni pahat di kedua daerah tersebut (Jepara dan Cirebon), merupakan akulturasi antara budaya Hindu dengan budaya Islam.

#### 6) Seni pertunjukan

Di antara seni pertunjukan yang merupakan seni Islam adalah seni suara dan seni tari. Seni suara merupakan seni pertunjukan yang berisi salawat Nabi dengan iringan rebana. Dalam pergelarannya para peserta terdiri atas kaum pria duduk di lantai dengan membawakan lagu-lagu berisi pujian untuk Nabi Muhammad Saw. yang dibawakan secara lunak, namun iringan rebananya terasa dominan. Peserta mengenakan pakaian model Indonesia yang sejalan dengan ajaran Islam, seperti peci, baju tutup, dan sarung.



#### 7) Tradisi atau Upacara

Tradisi atau upacara yang merupakan peninggalan Islam di antaranya ialah Gerebeg Maulud. Perayaan Gerebeg, dilihat dari tujuan dan waktunya merupakan budaya Islam. Akan tetapi, adanya gunung (tumpeng besar) dan iring-iringan gamelan menunjukkan budaya sebelumnya (Hindu Buddha).

#### 8) Karya sastra

Pengaruh islam dalam sastra Melayu tidak langsung dari Arab, tetapi melalui persia dan India yang dibawa oleh orang-orang Gujarat. Dengan demikian, sastra Islam yang masuk ke indonesia sudah mendapat pengaruh dari Persia dan India.

### **B. Tinjauan Tentang Pendekatan Rancangan**

#### 1. Tinjauan Tentang Arsitektur Tradisional

##### a. Pengertian Arsitektur Tradisional

Arsitektur Tradisional merupakan identitas budaya suatu suku bangsa, karena di dalamnya terkandung segenap perikehidupan masyarakat. Jadi, setiap perubahan bentuk kehidupan masyarakat tradisional akan mempengaruhi arsitekturnya. Sejarah arsitektur Indonesia berhungan dengan sejarah kebangsaan yang selama tiga periode telah melahirkan arsitektur candi, arsitektur tradisional, dan arsitektur colonial. (Wasilah, 2011: 5)

Eko Budihardjo dalam symposium Prof. Ir. Sidharta “Peranan Identitas Budaya dalam Arsitektur.” Mengingat norma, kaidah, dan tata nilai dalam masa kini masih banyak kemungkinan berubah makna dalam usaha mencari identitas budaya yang dapat diterapkan pada bangunan baru disarankan sebagai berikut. Factor-faktor apa yang dapat kita temukan dalam arsitektur, yang mempunyai identitas yang sedikit atau tidak dipengaruhi oleh perubahan norma tata nilai.

##### b. Ciri-ciri umum arsitektur tradisional

- 1) Terbentuk oleh tradisi dan kebiasaan, dibangun berdasarkan intuisi, naluri dan kebiasaan, diwariskan turun-temurun dalam suatu

kelompok masyarakat dan nenek moyang dari waktu ke waktu (empiris).

- 2) Tradisi terbentuk oleh ikatan/hubungan social dalam tempat tertentu dan dalam kurun waktu lama.
- 3) Konsep, pola pemikiran atau budaya berpikir secara abstrak, mendasarkan pada hal-hal yang bersifat ritual, spiritual, magis dan religious (kepercayaan dianut dan mengikat).
- 4) Tidak mendasarkan pada teori-teori dan ilmu pengetahuan.
- 5) Bahan dan proses pembangunan (konstruksi) langsung diambil dari alam, diolah secara sederhana, tanpa melibatkan banyak orang (kolom, balok dari kayu, atau dari daun).
- 6) Arsitektur tradisional cenderung menyatu dengan alam.
- 7) Bukan bagian dari sejarah karena tidak diketahui kapan proses pembentukannya, perkembangan dan perubahan yang terjadi, namun bagian dari ilmu antropologi (ilmu yang mempelajari tentang kebudayaan).
- 8) Mengalami perubahan sangat lambat, dalam waktu yang sangat lama dan tidak diketahui proses terjadinya.
- 9) Keseluruhan bangunan dan bagian-bagiannya termasuk dekorasi mempunyai fungsi majemuk antara lain fungsi social, spiritual dan symbol-simbol. (Wahid, 2011: 6)

ciri-cirinya lain dalam Arsitektur tradisional menurut Eko Budihardjo:

1) Iklim

Iklim merupakan factor yang tidak berubah (relative) Indonesia beriklim tropis panas dan lembab. Karena letaknya di sekitar khatulistiwa antara garis-garis lintang utara dan selatan  $23,5^{\circ}$  maka sepanjang tahun sudut jatuhnya sinar matahari tegak lurus, hal mana mengakibatkan suhu yang selalu panas. Ciri arsitektur tradisional yang berkaitan dengan iklim yang panas misalnya atap yang mempunyai lonjongan (*verhang*) yang panjang dan mempunyai sudut yang tidak terlu landai.

Disamping itu ruang-ruang terbuka, dimana dinding tidak tertutup rapat ke bidang bawah atas atau langit-langit memungkinkan ventilasi yang leluasa, hal mana mempertinggi comfort dalam ruang. Dinding atau bidang kaca yang berlebihan, apalagi tidak dilindungi terhadap sinar matahari langsung, dan hujan tidak sesuai untuk iklim tropis. (Eko Budiharjo,2009:5)

## 2) Seni Kerajinan

Seni kerajinan yang banyak ragamnya di Indonesia seperti seni ukir, seni ornament, seni tenun, seni anyam, batik dan lain-lain harus dimanfaatkan untuk member identitas kepada Arsitektur Indonesia masa depan. Seni kerajinan dalam arsitektur dapat dikembangkan, lepas dari perubahan norma dan tata nilai. Suatu ornament kadang-kadang mempunyai arti simbolik yang sangat dalam yang sangat tidak mudah dijelaskan dalam satu dua kata.

Seni kerajinan harus dicari dalam sejarah bahkan dalam prasejarah. Seni hias Indonesia yang modern tentunya tidak dapat dikembangkan hanya dengan sekedar meniru contoh-contoh kuno yang bagaimanapun bagusya. Para seniman sekarang harus mempelajari jiwa dan arti seni yang kuno, tetapi juga harus mencari jalan baru sendiri. Perlunya mempelajari seni yang kuno adalah juga untuk menjaga agar tidak melakukan yang sebaliknya, yaitu meniru hiasan atau motif Eropa dengan seenaknya (Th.Van.der Hoop: *Indonesische Siernotieven; Indonesian Ornamental Design*, hal 7-8). Munculnya ornament-ornamen klasik (yang jauh menyimpang dari bentuk murninya) pada rumah-rumah baru di kota-kota di Indonesia yang disebut dengan nama yang salah kaprah, Arsitektur Spanyol, justru membuat kaur usaha kita membina Arsitektur yang modern. Kita tidak perlu ragu-ragu dalam pengetrapan ornament sebagai elemen estetis dalam arsitektur, asal:

- 1) Dalam batas yang wajar dan tempat yang tepat.
- 2) Dihindari ornament mesin, nilai *handcraft* ornament terletak pada *virtuositynya* atau kemahiran yang membuat, jadi

menampilkan keterampilan dan kemampuan seniman pengrajin, ingat pada *Victorian Style Ornament* yang dicetak dengan mesin dan yang sangat ditentang oleh William Morris.

Ir.H.Maclaine Pont dalam tulisannya yang berjudul “*Javaansche Architectuur*”, majalah Jawa 1923-1924 mengelompokkan seni kerajinan dalam Arsitektur selama tujuannya sesuai dengan definisi Arsitektur. “*architectuur of aarts, dat wil zeggen eerste, voornaamste wrochtsel, dat is de omgeving die de mensch uit de aanzich zelf schept, om den zelf levenshouding mogelijk temaken, in de vereischte sfeet te brengen en daaraan de verenschte statie te vallen derhalve in het algemeen vooral de bouwkunst, de schilderkunst, de beeldhouwkunst, ende kunstnijverheid in zoo verredeze kunsten strkken bevengenoemd doel.*”

Terjemahan penulis: Arsitektur atau “*aarts*”(bahasa Inggris: *arch*) artinya yang pertama atau asal mula yaitu lungkungan yang diciptakaan manusia sendiri dari alam yang dikuasainya, untuk memungkinkan kedudukannya (kondisinya) dan sikap hidupnya, dalam suasana yang diinginkan dan dalam status yang diharapkan. Dalam definisi ini termasuk pula seni bangunan, seni lukis, seni pahat, dan seni kerajinan selama seni tersebut sesuai dengan tujuan di atas. (Eko Budiharjo, 2009:6-7)

### 3) Bahan Lokal

Di samping bahan produksi teknologi maju penggunaan bahan local seperti batu bata, genting, kayu bamboo, dan lain-lain lagi hasil produksi industry rakyat harus tetap dianjurkan. Selama bahan tersebut memenuhi kegunaan dan persyaratan teknis apalagi ekonomis, maka bahan tersebut tetap modern. Bahwa sering dijumpai kualitas produksi industry rakyat yang *inferior* jangan menjadi sebab kita mutlak harus memilih bahan impor, atau bahan produksi industry padat modal. Arsitek harus ikut menunjang pembinaan dan pengembangan industry rakyat kita.

Keaneka ragaman dalam Arsitektur Indonesia modern sesuai dengan keanekaragaman budaya daerah harus tetap kita kembangkan. Justru keaneka ragaman inilah merupakan cirri khas Indonesia. (Eko Budiharjo,2009:7)

## 2. Tinjauan Terhadap Arsitektur Bulukumba

### a. Arsitektur Rumah Adat Kajang

Suku Kajang merupakan salah satu suku yang tinggal di pedalaman secara turuntemurun, tepatnya di Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba. Daerah itu dianggap sebagai tanah warisan leluhur yang harus dijaga dan mereka menyebutnya Tana Toa atau Kampung Tua. Masyarakatnya lebih dikenal dengan nama masyarakat *Ammatoa* Kajang. *Ammatoa* adalah sebutan bagi pemimpin adat mereka yang diperoleh secara turun temurun. *Amma* artinya Bapak, sedangkan *Toa* berarti yang di Tuakan (Heryati, 2013).

Masyarakat *Ammatoa* Kajang dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu *Rilalang Embayya* (Tanah Kamase-masea) lebih dikenal dengan nama Kajang Dalam yang dikenal sebagai Kawasan Adat *Ammatoa* dan *Ipantarang Embayya* (Tanah Kausayya) atau lebih dikenal dengan nama Kajang Luar (Aminah dalam Heryati, 2013). (<http://www.repository.ung.ac.id>).

Meskipun terbagi menjadi dua kelompok, tidak ada perbedaan diantara keduanya. Sejak dulu hingga sekarang, mereka selalu berpegang teguh pada ajaran leluhur. Berdasarkan ajaran leluhur, masyarakat Suku Kajang harus selalu menjaga keseimbangan hidup dengan alam dan para leluhur. Bagi masyarakat Kajang, modernitas juga dianggap sebagai pengaruh yang dapat menyimpang dari aturan adat dan ajaran leluhur sehingga mereka tidak mudah untuk menerima. (<http://www.repository.ung.ac.id>).

komunitas *ammatoa* Kajang dalam kesehariannya, maupun dalam berarsitektur dalam banyak hal masih berpedoman pada kepercayaan leluhur mereka (*Kajang Tomariolo*). Mereka percaya bahwa sumber kekuatan utama yang mengendalikan alam semesta dan kehidupan

manusia ada pada *Tau Rie A'rana* (disingkat TRA) yang tidak lain adalah Tuhan Yang Maha Esa (Bugis: *Dewata Seuwae*). TRA dalam Bahasa Kajang artinya Yang Maha Berkehendak, sebagaimana terdapat dalam Pasang (aturan-aturan adat) bahwa: "*Tra ammantangi ri panga'rakanna*", yang maknanya bahwa Tuhan berkehendak menurut apa yang dikehendakinya, akan tetapi dimana ada dan ketidadaannya, manusia tidak ada yang mengetahui (Kajang: *Anre nissei rie'na cinre'na*). Meskipun demikian mereka percaya bahwa tempat bersemayam TRA ada "di atas". (<http://www.repository.ung.ac.id>).

Hal ini tercermin dari sebuah ungkapan dalam pasang "*Nai riboting langi*" ketika menggambarkan proses kembalinya leluhur mereka yang I (Kajang: *Bohe Tomme*) ke TRA yang telah mengutusnyanya ke bumi. Kata *Nai'* (naik), secara tidak langsung menunjuk pada sesuatu yang ada "di atas" yang dalam hal ini tempat "Tra" bersemayam, dimana setiap orang akan berserah diri dan mempertanggungjawabkan segala amal kebajikannya di bumi. (<http://www.repository.ung.ac.id>).

Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam tinjauan secara vertikal menempatkan "atas" sebagai tempat yang *sacred* dan berbersifat pribadi. Sebaliknya bahwa semakin ke bawah sesuatu semakin dekat sifat dan nilainya pada hal-hal yang bersifat profane dan umum .

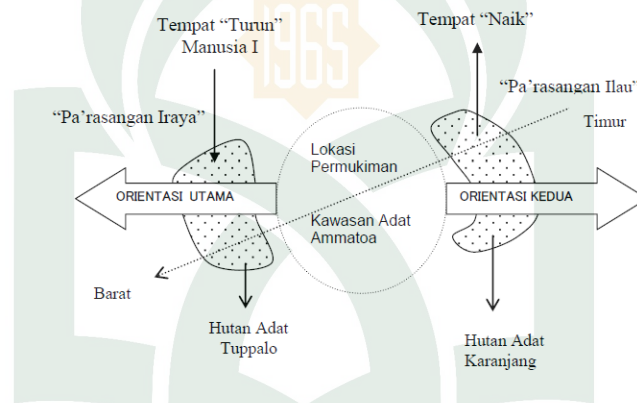
Konsep tersebut di atas merupakan pencerminan dari konsep kosmologis yang mengenal 3 pelapisan jagad raya. Alam atas dinamakan *botinglangi*, alam tengah *ale kawa* dan alam bawah sebagai *uri liyu*, yang dalam perwujudan arsitektur tradisional Kajang terlihat dalam 3 tingkatan secara vertikal, yakni: *para* (atap), *kale balla* (badan rumah) dan *siring* (kolong). (<http://www.repository.ung.ac.id>).

Dalam hubungannya dengan orientasi rumah tradisional yang dalam bahasa Kajang disebut "*Panjolang*" semua menghadap ke Barat yang diperkuat oleh pernyataan Galla Puto (2002) "*Se'reji Panggolong*", *addalle' nrai' ngasengngi* yang artinya hanya satu arah, semua menghadap ke Barat. Hal ini dapat dipahami karena sesungguhnya arah barat, tidak lain menunjuk pada suatu "tempat" yang



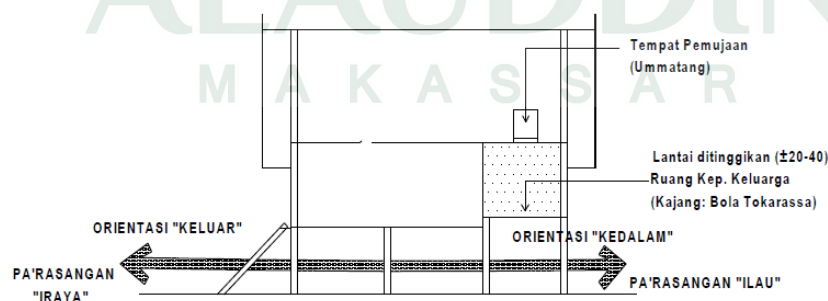
terletak di sebelah barat yakni, apa yang mereka namakan sebagai *Pa'rasangang iraya* (perkampungan sebelah barat) yang terletak dalam hutan adat Tupalo, dimana dalam sejarah leluhur manusia Kajang disebutkan bahwa tempat itu merupakan tempat pertama kali leluhur mereka menginjakkan kaki di bumi ini, atau dengan kata lain bahwa sebelah barat itulah awal mula keberadaan/kehidupan manusia di bumi. Dan pada akhir hidupnya, leluhur tersebut memilih tempat untuk kembali di *Pa'rasangang ilau* (perkampungan di sebelah timur) yang terletak di dalam hutan Karajang. Kedua tempat ini merupakan „pusat“ orientasi kegiatan/ritual termasuk orientasi arah rumah .

### Konsep orientasi



Gambar 2.4 : Konsep Orientasi  
(Sumber : Sosiologi antropologi Ammatoa Kajang, Bulukumba, Sulawesi Selatan, Hamka., ST. Diakses pada 28/1/2017: 06.47 Wita)

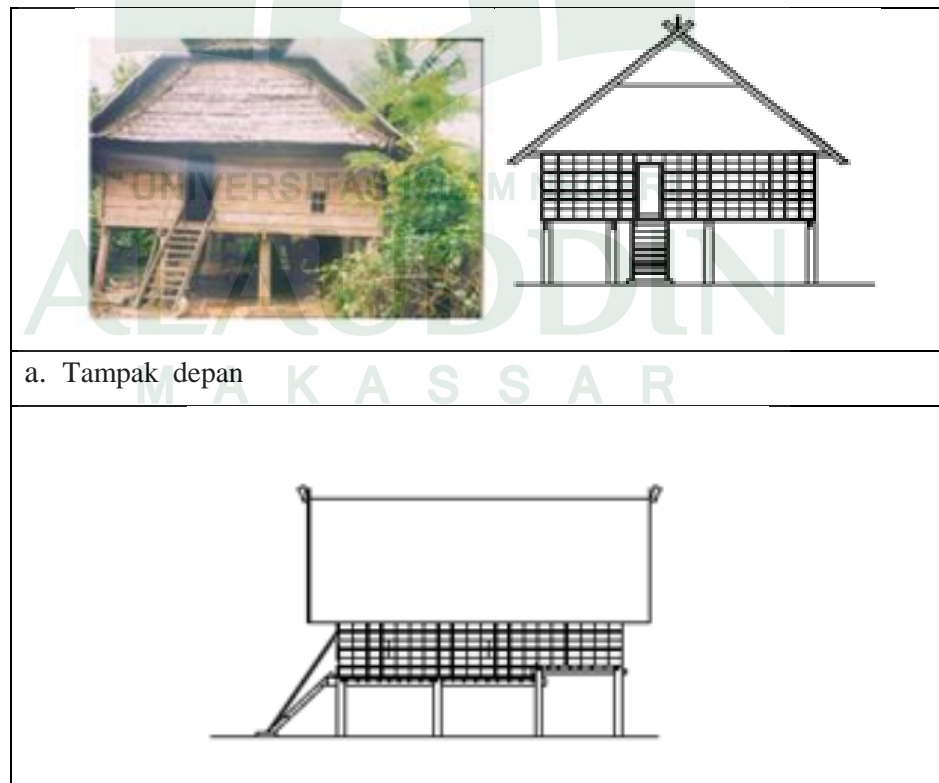
### Transformasi fisik



Gambar 2.5 : Transformasi Fisik  
(Sumber : Sosiologi antropologi Ammatoa Kajang, Bulukumba, Sulawesi Selatan, Hamka., ST. Diakses pada 28/1/2017: 06.47 Wita)

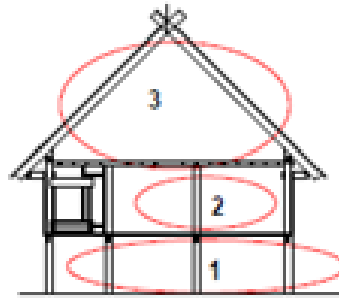
### 1) Bentuk Rumah

Rumah tradisional Ammatoa Kajang berbentuk rumah panggung sama dengan rumah tradisional Sulawesi Selatan pada umumnya. Perbedaannya rumah tinggal Ammatoa Kajang menunjukkan suatu kesamaan (*homogeneity*) baik dalam bentuk, (sederhana, tanpa ornamen dan dimensinya agak kecil), konstruksi, pernyataan ruang dan penggunaan bahan, sehingga tidak terlihat tanda-tanda pelapisan sosial (Heryati:2000) . Secara vertical, berdasarkan konsep kosmologisnya terbagi dalam 3 tingkat. Bagian atas disebut *Para* (3); merupakan tempat yang dianggap suci biasanya dipakai untuk menyimpan bahan makanan, bagian tengah disebut *Kale Balla* (2); sebagai tempat manusia menetap atau bertempat tinggal, bagian bawah disebut *Siring* (1); sebagai tempat menenun kain atau sarung hitam (*topeh le'leng*) merupakan pakaian khas masyarakat Ammatoa. Konsep ini sekaligus merupakan pengejawantahan dari wujud fisik manusia yang terdiri dari kepala, badan, dan kaki. (<http://www.repository.ung.ac.id>).



a. Tampak depan

b. Tampak samping






c. Potongan vertical

Gambar 2.6 : Morfologi Rumah Masyarakat Ammatoa Kajang  
(Sumber : Sosiologi antropologi Ammatoa Kajang, Bulukumba, Sulawesi Selatan, Hamka., ST. Diakses pada 28/1/2017: 06.47 Wita)

Pada bagian badan (*Kale balla*) terdapat bagian yang dianalogikan dengan bahu pada bagian badan manusia yakni berupa rak-rak selebar 60 cm yang berada di bagian luar dinding tepat di bawah atap yang menjorok keluar dan memanjang sepanjang bangunan. Bagian ini disebut *Para-para*. Ketinggian *para-para* setinggi telinga/mata pemilik rumah, yang dimaksudkan agar si pemilik rumah bisa melihat/mendengar jika ada yang bermaksud jahat. Para-para ini difungsikan sebagai tempat menyimpan peralatan dapur. Sedang langit-langit rumah (Kajang: *para*) difungsikan sebagai lumbung tempat menyimpan bahan makanan seperti padi dan juga sebagai tempat menyimpan benda pusaka. (<http://www.repository.ung.ac.id>).



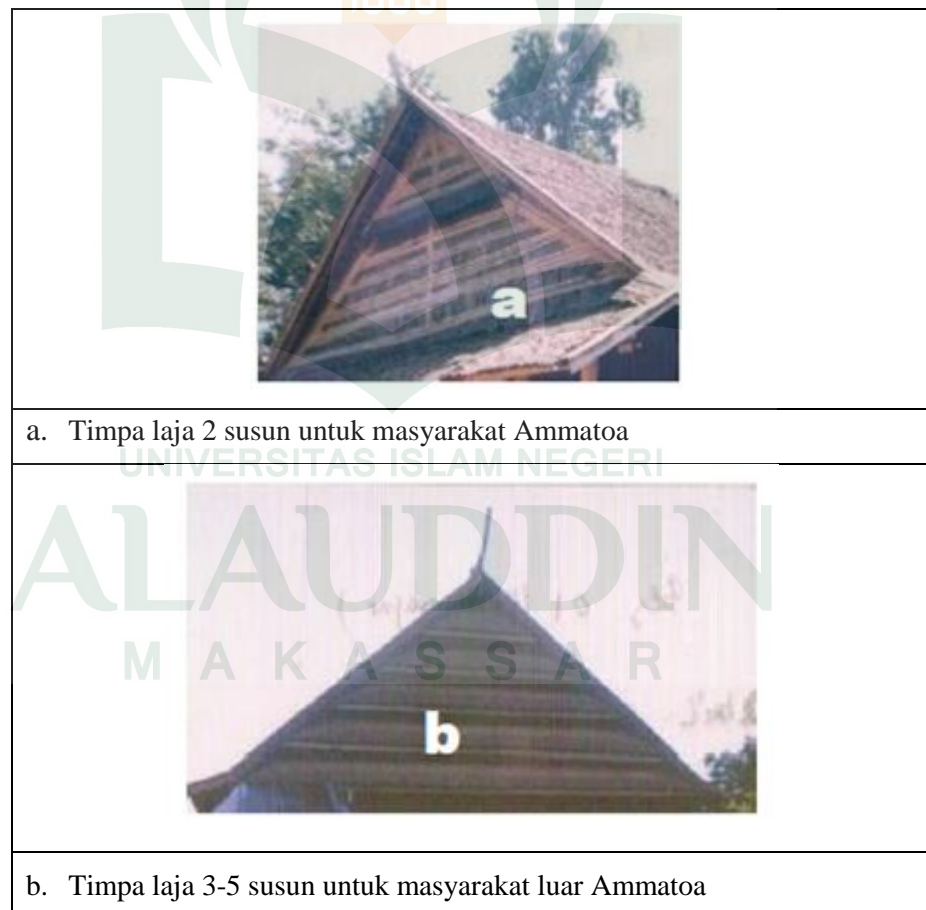
a. Kolong rumah (*siring*)


<p>b. Loteng (<i>para'</i>) tampak dari luar</p>

<p>c. Loteng (<i>para'</i>) tampak dari dalam untuk penyimpanan alat rumah tangga</p>

<p>d. Loteng (<i>para'</i>) tampak dari dalam untuk penyimpanan bahan makanan dan alat pusaka</p>

Gambar 2.7: Bagian badan rumah  
(Sumber : Sosiologi antropologi Ammatoa Kajang, Bulukumba,  
Sulawesi Selatan, Hamka., ST. Diakses pada 28/1/2017: 06.47 Wita)

Bagian paling atas adalah merupakan penutup para/atap (Kajang: *Ata'*). Pada bagian muka dan belakang dari atap (*ata''*) ini terdapat *timpa laja* yakni atap pada bagian muka dan belakang berbentuk segitiga sama kaki selain sebagai penutup para untuk

melindungi bahan makanan dari tempiasan air hujan juga terdapat lubang kecil sebagai pengahawaan. Timpa laja ini terdiri atas 2 susun dan terdapat hanya pada *Bola/Balla Hanggang* (rumah yang tiangnya ditanam) dan ini merupakan ciri khas yang menunjukkan keseragaman dan memberikan indikasi keturunan Ammatoa yang tidak melihat strata sosial dari bentuk dan model rumah. Untuk rumah yang sudah mengalami perubahan (*Bola/Balla paleha*), tiang tidak lagi ditanam, susunan timpak laja sudah ada yang terdiri atas 3 atau 5 susun. Ini ditemukan umumnya pada ibukota desa Tanatoa (dusun Balagana) yang berjarak 2000 m dari Kawasan Adat Ammatoa. (<http://www.repository.ung.ac.id/.../menguak-nilai-nilai-tradisi-pada-rumah-tinggal-masyarakat-ammatoa-tanatoa-kajang-di-sulawesi-selatan>).



Gambar 2.8. *Timpa laja* di kawasan Kajang  
(Sumber : Sosiologi antropologi Ammatoa Kajang, Bulukumba,  
Sulawesi Selatan, Hamka., ST. Diakses pada 28/1/2017: 06.47 Wita)

Bagian lain adalah tiang pusat (*pocci balla*) yang merupakan analogi dari Pusar pada tubuh manusia dimana nutrisi ditransfer ke embrio dan tempat yang ditujukan untuk perlindungan. Oleh karena itu *Pocci Balla* ini dianggap sebagai pusat yang membentuk keseimbangan, selain itu secara mistik mempunyai nilai religius, dianggap keramat (suci). Pada tiang ini mendapat perhatian yang paling penting diikuti dengan syarat-syarat termasuk bahan/jenis kayu dan tata cara mendirikannya.

Tiang rumah ditanam ke dalam tanah dan tingginya diukur sesuai dengan aktivitas yang dapat dilakukan dibawahnya. Tangga dan pintu masuk hanya ada di depan bagian tengah agak ke kanan atau kekiri dari lebar rumah. Sistem konstruksinya masih sangat sederhana berupa sistem ikat dan pasak. Begitupula dengan desain pintu dan jendela yang masih sangat sederhana dengan sistem konstruksi menggunakan sistem geser (*sliding doorl window*). (<http://www.repository.ung.ac.id>).

## 2) Bentuk Denah

Secara horisontal pembagian ruang sebagai berikut:

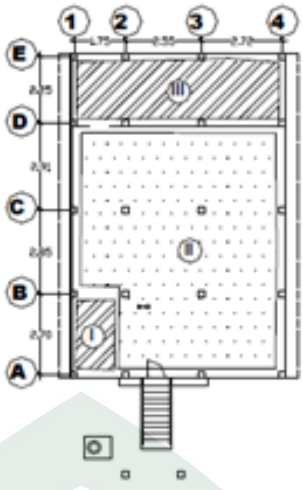
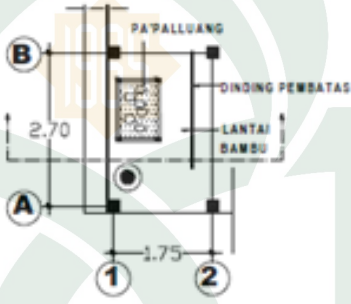
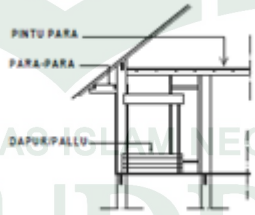
- a) *Latta' Riolo* /Bugis: *Lontang Ri saliweng* (I(AB-4)); berada pada bagian depan rumah yang mempunyai fungsi seperti; pada bagian depan sebelah kiri berfungsi sebagai dapur (Kajang: pa"paluang). Pada bagian tengah sebagai tempat menerima tamu khusus dan pada bagian depan kanan selain sebagai tempat menerima tamu juga sebagai ruang tidur laki-laki bujang. *Latta' riolo* ini dibatasi oleh tiang tengah (*possi bola*) dan balok melintang yang disebut "*pa'pahentulang*".
- b) *Latta' Tangnga* (II, BD-4); merupakan ruang bagian tengah mempunyai fungsi sebagai ruang ruang perjamuan untuk tamu yang dihormati (*panggada'kang*), ruang makan (*pa'nganreang*) dan juga sebagai tempat tidur laki-laki yang sudah dewasa atau



remaja. Untuk tamu wanita dilarang duduk di Latta tangnga kecuali ada tuan rumah perempuan di ruang tersebut.

- c) *Latta' riboko (tala-tala)* (III, DE-4); merupakan bagian belakang badan rumah. Bagian ini biasanya ditinggikan 1-2 genggam (18-20 cm) dan dibatasi oleh dinding. Ruang ini berfungsi sebagai tempat tidur suami-istri pemilik rumah dan anak gadisnya. Tidak diperkenankan bagi laki-laki dewasa/remaja yang belum berkeluarga. (<http://www.repository.ung.ac.id/.../menguak-nilai-nilai-tradisi-pada-rumah-tinggal-masyarakat-ammatoa-tanatoa-kajang-di-sulawesi-selatan>)

Dari segi tampak bangunan sangat sederhana, tanpa ornamen dan tidak dicat. Ini merupakan cermin hidup masyarakat Ammatoa yang selalu hidup sederhana dan selalu berorientasi pada lingkungan sebagaimana yang tercantum dalam aturan/pasang mereka. Kekhasan ini digambarkan dalam istilah *butta kamase-mase* (negeri prihatin) dan wilayah di luarnya mereka menyebutnya *butta kausayya* (negeri luar). Keseragaman juga tampak pada dimensi/proporsi rumah dimana perbandingan panjang, tinggi dan lebar bangunan adalah 1 : 1,5 : 0,7. Rumah hanya terdiri atas 4 petak. Satu petak pada bagian depan (*Latta" Riolo*), Dua petak pada bagian tengah (*Latta" Ritangga*), dan satu petak pada bagian belakang (*Latta" Riboko*). (<http://www.repository.ung.ac.id/.../menguak-nilai-nilai-tradisi-pada-rumah-tinggal-masyarakat-ammatoa-tanatoa-kajang-di-sulawesi-selatan>).


a. Denah rumah

b. Denah dapur

c. Potongan dapur

Gambar 2.9 : Organisasi ruang  
(Sumber : Sosiologi antropologi Ammatoa Kajang, Bulukumba,  
Sulawesi Selatan, Hamka., ST. Diakses pada 28/1/2017: 06.47 Wita)

### 3) Struktur, Konstruksi, dan Material

Dilihat dari struktur dan konstruksi rumah tradisional Ammatoa Kajang dibedakan atas *Bola Hanggang* dan *Bola Paleha*. *Bola*

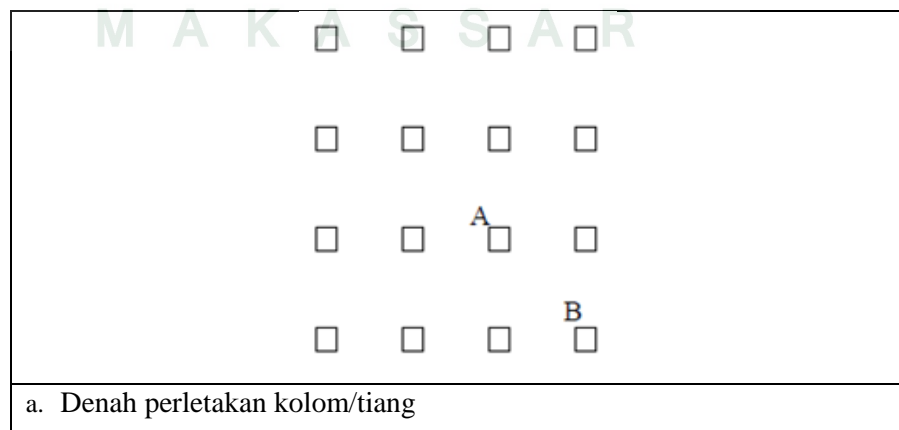
*Hanggang* adalah rumah yang tiangnya ditanam kedalam tanah □ 100 cm dan tidak mempunyai *pattoddo* (balok yang menghubungkan tiang-tiang pada arah lebar bangunan bagian bawah lantai). Sementara balok yang menghubungkan deretan tiang pada arah lebar yang terletak pada bagian atas di bawah lantai para (*padongko*), disalah satu sisinya tidak boleh melewati tiang (rata dengan tiang tempatnya bertumpu) yakni pada sisi kanan rumah, sisi dimana terletak dapur (gambar 15 a) . Sedangkan *Bola Paleha* adalah merupakan rumah yang tiangnya tidak ditanam tetapi berdiri diatas umpak (*Kajang: Pallangga Bola*) dan deretan tiang dihubungkan oleh patoddo sebagaimana konstruksi rumah tradisional Bugis-Makassar. (<http://www.repository.ung.ac.id>).

Dilihat dari bentuknya, tiang (*benteng* ) dibedakan atas:

- a) Tiang yang berbentuk segi delapan, ini dimiliki pada bola hanggang yang sama sekali belum mengalami perubahan termasuk penggantian tiang karena sudah lapuk.
- b) Tiang berbentuk persegi empat yang sudah mendapat pengaruh dari luar umumnya digunakan pada rumah di luar kawasan adat.

Dilihat dari letaknya tiang (*benteng*) dibedakan atas:

- a) Benteng Tangnga /Benteng Pocci balla, merupakan tiang pusat yang terletak pada baris kedua dari depan dan kolom kedua dari kiri rumah (A).
- b) Benteng Pokok Balla, merupakan tiang yang terletak pada sudut kiri rumah (B). (<http://www.repository.ung.ac.id>).

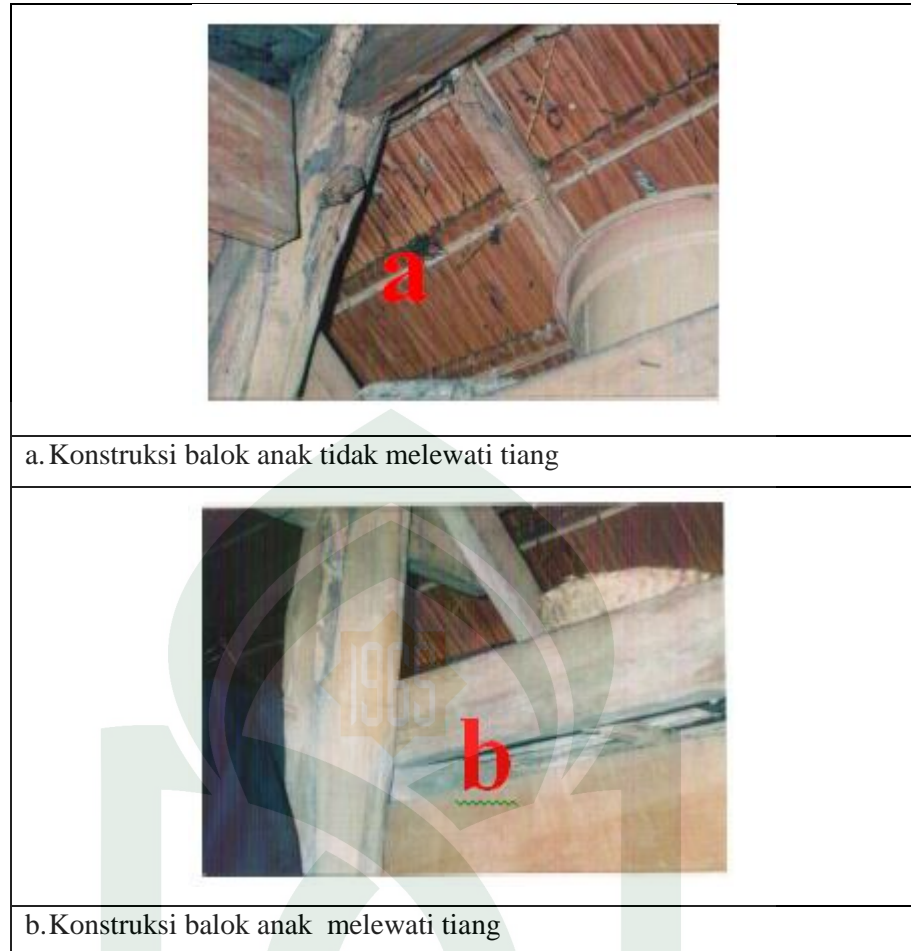



<p>b. Konstruksi kolom/tiang yang ditanam</p>

<p>c. Konstruksi kolom/tiang, balok induk dan balok anak tanpa menggunakan paku</p>

Gambar 2.10. Konstruksi pada rumah Ammatoa.  
(Sumber : Sosiologi antropologi Ammatoa Kajang, Bulukumba,  
Sulawesi Selatan, Hamka., ST. Diakses pada 28/1/2017: 06.47 Wita)

Rangka utama rumah bahannya terdiri dari bahan yang berkualitas baik seperti kayu Besi (sappu); Kayu Hitam (amora); Kayu Bitti. Untuk dinding rumah dari papan (kayu na'nasa) dan bambu sedangkan material atap sebagian besar dari daun nipah dan yang lainnya dari atap seng. Sistem konstruksi masih menggunakan sistem sambungan dengan sistem pen/pasak dan ikatan dengan menggunakan bahan alami seperti rotan dan tali ijuk (pada Bola Hanggang) sedangkan yang lain sudah ada yang menggunakan sistem paku. (<http://www.repository.ung.ac.id>).



Gambar 2.11 : Konstruksi tiang dan balok anak  
(Sumber : Sosiologi antropologi Ammatoa Kajang, Bulukumba,  
Sulawesi Selatan, Hamka., ST. Diakses pada 28/1/2017: 06.47 Wita)

### C. Elemen-Elemen Perancangsa Arsitektur

Dalam perancangan terdapat banyak elemen-elemen perancangsa arsitektur yang dapat digunakan. Seperti penambahan elemen titik, garis, bidang, ruang dan bentuk. Dari elemen-elemen ini kita bisa merancang sebuah karya yang mempunyai kesan tersendiri. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen perancangan arsitektur.

#### 1. Titik

Titik menandakan sebuah posisi didalam ruang. Secara konseptual, titik tidak memiliki panjang, lebar, maupun kedalaman, dan oleh sebab itu sifatnya statis, memusat, dan berarah. Sebagai sebuah elemen utama

didalam perbendaharaan bentuk, sebuah titik dapat digunakan untuk menandai:

- a. Ujung dan pangkal sebuah garis
- b. Perpotongan dua buah garis
- c. Pertemuan garis di sudut sebuah bidang atau voume
- d. Pusat sebuah bidang

Meskipun secara teoritis tidak memiliki rupa maupun bentuk, sebuah titik mulai membuat kehadirannya terasa ketika ditempatkan di dalam sebuah bidang visual. Di pusat lingkungannya, titik stabil dan tenang, mengatur elemen-elemen di sekitar terhadapnya dan ,endominasi bidang tersebut. Namun, ketika sebuah titik digeser, bidangnya menjadi lebih agresif dan mulai bersaing untuk mendapatkan keunggulan visual. Ketegangan visual tercipta di antara titik dan bidangnya.

Sebuah titik tidak memiliki dimensi. Agar dapat menandai posisinya secara visual di dalam ruang atau di atas bidang dasarnya, sebuah titik harus diproyeksi secara vertical ke dalam sebuah bentuk linear, sebagai sebuah kolom, tugu, atau menara. Semua elemen tersebut terlihat di dalam gambar denah sebagai sebuah titik dan oleh karenanya mempertahankan karakteristik visual sebuah titik. Bentuk-bentuk lain yang dimunculkan dari titik dan memiliki atribut visual yang serupa adalah lingkaran, silinder, dan bola. (Francis D.K. Ching,2007:4-5).

## 2. Garis

Sebuah titik yang dipanjangkan akan menjadi sebuah garis. Secara konseptual, garis memiliki panjang, tapi tanpa lebar maupun kedalaman. Jika sebuah titik secara alamiah dalah statis, maka sebuah garis, dalam menggambarkan jalur pergerakan sebuah titik, mampu mengekspresikan arah, pergerakan, dan pertumbuhan secara visual.

Elemen garis terbagi menjadi 4 yaitu sebagai berikut:

- a. Garis vertical

Garis vertical mempunyai kesan tinggi, kaku, formal, dan tegas.

Contohnya seperti bentuk dari tiang, kolom, menara, dan lain-lain.



b. Garis Horizontal

Garis horinzontal mempunyai kesan lebar, luas, dan lapang.

Contohnya seperti bentuk dari denah

c. Garis Diagonal

Garis diagonal mempunyai kesan dinamis dan tidak tenang.

d. Garis Lengkung

Garis lengkung memiliki kesan dinamis, lembut, dan gembira.

Garis merupakan suatu elemen penting dalam seluruh formasi konstruksi visual. Garis dapat digunakan untuk:

- a. Menggabungkan, menghubungkan, menopang, mengelilingi, ataupun memotong elemen-elemen visual lainnya.
- b. Menjelaskan batas-batas serta memberikan bentuk kepada bidang.
- c. Menegaskan permukaan bidang.

(Francis D.K. Ching,2007:8)

3. Bidang

Sebuah garis jika diperpanjang kearah selain arah hakikinya, maka ia akan menjadi sebuah bidang. Secara konseptual, sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, tapi tidak memiliki kedalaman. Didalam komposisi sebuah konstruksi visual, sebuah bidang berfungsi untuk mendefinisikan batas-batas sebuah volume. Jika arsitektur sebagai suatu seni visual berurusan secara spesifik dengan formasi volume tiga dimensional massa dan ruang, maka bidang dapat dianggap sebagai sebuah elemen kunci di dalam perbendaharaan desain arsitektural.

Bidang di dalam arsitektur mendefinisikan volume tiga dimensional massa dan ruang. Sifat dan karakter setiap bidang ukuran, bentuk, warna, tekstur serta hubungan spasialnya satu sama lain sangat menentukan atribut-atribut visual dari bentuk yang didefinisikan, serta kualitas ruang yang dibentuknya. Di dalam desain arsitektural, kita memanipulasi tiga jenis bidang genetic:

a. Bidang Atas Kepala

Bidang atas kepala bias jadi adalah bidang atap yang membentang dan melindungi ruang-ruang interior sebuah bangunan dari elemen-elemen

iklim, atau bidang langit-langit yang membentuk permukaan penutup pada ruangan di atanya.

b. Bidang Dinding

Bidang dinding, karena orientasinya yang vertical, sifatnya aktif di dalam lingkup pandang kita yang normal, serta memegang peranan yang penting dalam pembentukan dan penutup sebuah bidang arsitektural.

c. Bidang Dasar

Bidang dasar dapat berupa sebuah bidang lantai dasar yang berfungsi sebagai pondasi fisik dan dasar visual bentuk bangunan, ataupun bidang atap yang membentuk permukaan penutup sebuah ruangan di bawah tempat kita berjalan. (Francis D.K. Ching, 2007:18-19).

4. Ruang

Ruang adalah kumpulan dari susunan beberapa bidang. Dalam unsur desain ruang terbagi atas beberapa komponen pembentuk ruang yaitu:

a. Lantai

b. Dinding (dinding pasif, dinding transparan, dan dinding semu).

(<https://affifmaulizar.blogspot.co.id/2013/04/elemen-elemen-dalam-perancangan.html>).

5. Bentuk

Bentuk adalah sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa makna. Bisa merujuk pada sebuah penampilan eksternal yang dapat dikenali, seperti kursi atau tubuh manusia yang mendudukinya. Ia bisa juga secara tidak langsung menunjuk pada sebuah kondisi khusus dimana sesuatu bertindak atau memanifestasikan dirinya sendiri, seperti misalnya ketika kita membicarakan tentang air di dalam bentuk es atau uap.

a. Bentuk Dasar

Garis luar karakteristik atau konfigurasi permukaan sebuah bentuk yang khusus. Bentuk dasar merupakan aspek prinsip yang membantu kita mengidentifikasi serta mengategorikan bentuk.

b. Ukuran

Dimensi fisik panjang, lebar, dan kedalaman sebuah bentuk. Jika dimensi-dimensi tersebut menentukan proporsi suatu bentuk, maka skalanya akan ditentukan melalui ukurannya secara relative terhadap bentuk-bentuk yang lain di dalam lingkungannya.

c. Warna

Suatu fenomena persepsi cahaya dan visual yang bisa digambarkan dalam hal persepsi individu terhadap nilai rona, saturasi, dan nuansa. Warna merupakan atribut terjelas dalam membedakan sebuah bentuk dari lingkungannya. Ia juga mempengaruhi beban visual sebuah bentuk.

d. Tekstur

Kualitas visual dan terutama indera sentuhan yang diberikan pada suatu permukaan melalui ukuran, bentuk dasar, tatanan, dan proporsi bagian-bagiannya. Tekstur juga menentukan tingkat dimana permukaan sebuah bentuk merefleksikan atau menyerap cahaya langsung.

Bentuk juga memiliki sifat-sifat yang saling terkait yang menentukan pola dan komposisi elemen-elemen:

a. Posisi

Lokasi relative suatu bentuk terhadap lingkungannya atau area visual di dalamnya tempat dimana ia lihat.

b. Orientasi

Arah relative suatu bentuk terhadap bidang dasar, titik batas area, bentuk-bentuk lain, atau terhadap orang yang melihat bentuk tersebut.

c. Inersia Visual

Derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia visual suatu bentuk tergantung pada geometrinya, dan juga orientasi relatifnya terhadap bidang dasar, gaya tarik gravitasi, dan garis pandang kita. (Francis D.K. Ching, 2007:34-35).

## 6. Tekstur

Tekstur merupakan gambaran mengenai permukaan dari suatu benda yang dapat menimbulkan kesan-kesan tertentu seperti mengkilap, buram, halus, licin, dan kasar.

(<https://affifmaulizar.blogspot.co.id/2013/04/elemen-elemen-dalam-perancangan.html>).

## 7. Warna

Warna merupakan intensitas dan nilai dari suatu permukaan bentuk. Dalam perancangan warna berfungsi sebagai:

- a. Menambah kualitas dan dapat memberikan nilai tambah pada sebuah rancangan
- b. Sebagai media komunikasi yang memiliki arti untuk memberikan kesan dan menyalurkan informasi kepada pengamat
- c. Untuk menutupi kelemahan atau kekurangan suatu permukaan bentuk atau benda yang dianggap kurang menarik.

(<https://affifmaulizar.blogspot.co.id/2013/04/elemen-elemen-dalam-perancangan.html>).

## D. Prinsip-Prinsip Perancangan

### 1. Kesatuan/ Unity

Kesatuan adalah usaha untuk mencari kesamaan dari sifat unsur keindahan.

### 2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kualitas yang terdapat dalam setiap objek dimana daya tarik visual dari kedua bagian masing-masing yang memiliki pusat keseimbangan atau pusat perhatiannya adalah sama.

### 3. Irama

Irama adalah pengulangan simetris antara elemen-elemen yang mempunyai hubungan yang dapat dikenal. Dalam arsitektur, pengulangan dalam visual bangunan seperti irama garis, volume interior, perbedaan warna, perbedaan gelap, bukaan, tiang dan kolom.

#### 4. Skala

Skala adalah kualitas yang membuat sebuah bangunan terlihat benar, tepat dan nyata. Skala terbagi atas 3 jenis yaitu:

- a. Skala alamiah, yaitu ekspresi dimensi yang sesungguhnya dalam mengukur keadaan normal.
- b. Skala heroic, yaitu usaha untuk membuat bangunan terasa lebih besar dan manusia terasa lebih kecil.
- c. Skala intim, yaitu usaha untuk membuat bangunan atau ruangnya terkesan lebih kecil dari bangunan sesungguhnya.

(<http://malikridwanb.blogspot.co.id/2014/03/elemen-elemen-dalam-perancangan.html>)

#### 5. Sumbu

Sumbu merupakan alat pengatur bentuk dan ruang yang paling mendasar di dalam arsitektur. Ia adalah sebuah garis yang dihasilkan oleh dua buah titik di dalam ruang, dimana bentuk dan ruang tersebut dapat disusun disekitarnya baik secara teratur maupun tidak teratur. Meskipun imajiner dan tidak terlihat kecuali oleh mata pikiran, sumbu dapat menjadi sebuah alat yang kuat, mendominasi, dan mengatur. Meskipun ia menyiratkan simetri, sumbu membutuhkan keseimbangan. Penempatan khusus elemen-elemen di sekitar sebuah sumbu akan menentukan apakah daya visual suatu organisasi aksial tersebut lembut atau terlalu kuat, berstruktur lepas atau formal.

Sebuah sumbu pada dasarnya merupakan suatu kondisi linear, maka ia memiliki kualitas panjang dan arah, dan merangsang pergerakan dan menonjolkan pemandangan di sepanjang jalurnya. Demi keberadaannya, sebuah sumbu harus dihilangkan kedua ujungnya oleh sebuah bentuk atau ruang yang penting. Kesan sumbu dapat diperkuat dengan cara menegaskan tepi-tepi disisi panjangnya. Tepi-tepi ini dapat berupa garis di atas bidang lantai dasar, atau bidang-bidang vertical yang mendefinisikan suatu ruang linier yang berbagi tempat dengan sumbu tersebut. Sebuah sumbu juga dapat dibentuk oleh suatu tatanan bentuk dan ruang yang simetris.

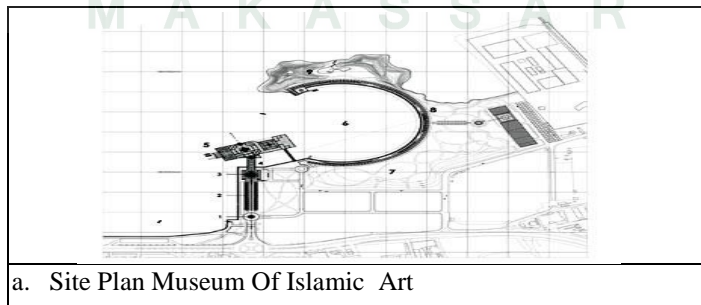
Elemen-elemen penghilang sebuah sumbu berfungsi baik untuk mengirim maupun menerima dorongan visualnya. Elemen-elemen yang memuncak ini dapat berupa salah satu dari berikut ini :

- a. Titik-titik di dalam ruang yang dihasilkan oleh elemen-elemen vertical, linier, atau bentuk-bentuk bangunan yang terpusat.
- b. Bidang-bidang vertical, seperti fasad atau muka bangunan yang simetris, didahului dengan sebuah halaman depan atau ruang terbuka yang serupa.
- c. Ruang-ruang yang terdefinisi dengan jelas, umumnya terpusat atau teratur bentuknya.
- d. Pintu-pintu gerbang yang membuka kearah luar yang menampilkan suatu pandangan atau bingkai pemandangan di luarnya.

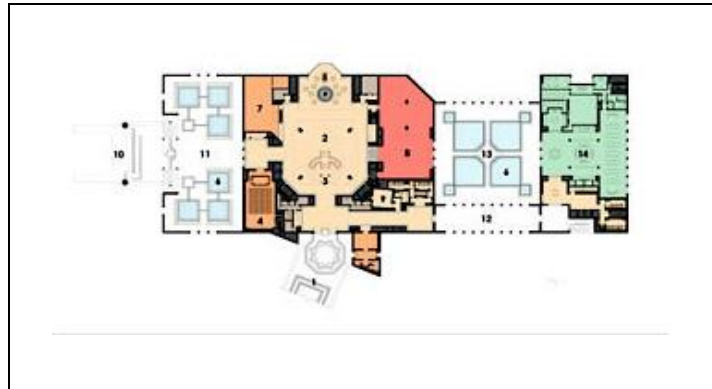
#### **E. Studi Preseden**

##### **1. Museum Of Islamic Art, Doha, Qatar**

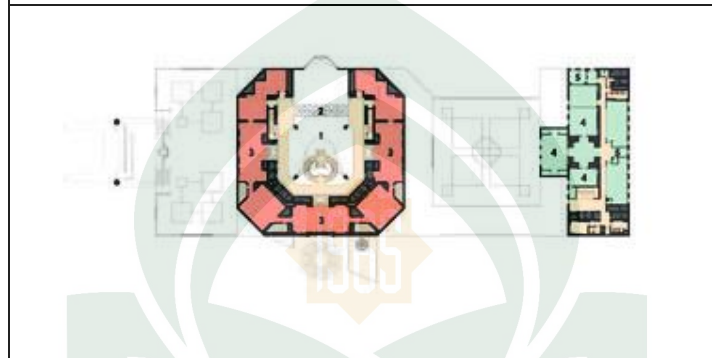
Museum Seni Islam adalah hasil dari sebuah penelusuran yang dilakukan oleh I.M. Pei. Penelusuran yang dilakukan untuk memahami keragaman arsitektur Islam yang kemudian menuntunnya pada sebuah perjalanan keliling dunia. Selama kunjungannya ke Masjid Agung di Cordoba, Fate Sikri di Spanyol , ibu kota Mughal di India, Masjid Agung Umayyah di Damaskus, Ribat Fortresses di Monastir Suriah dan Sousse di Tunisia, Ia menemukan bahwa pengaruh iklim dan budaya menyebabkan banyaknya interpretasi mengenai arsitektur Islam, tetapi tidak membangkitkan esensi pokok dari pencariannya .



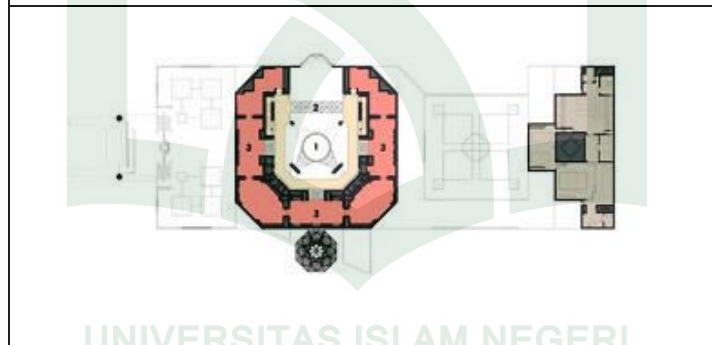




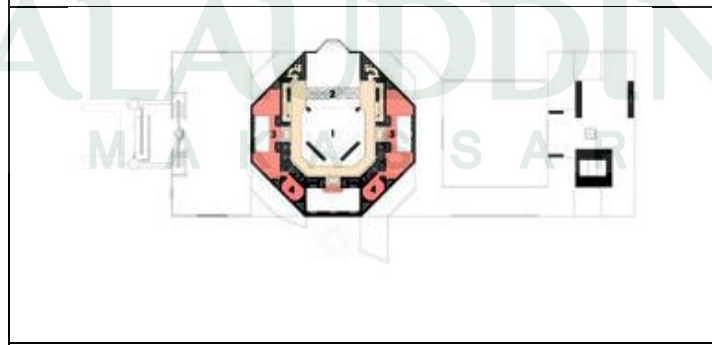
b. Denah Lantai 1 Museum Of Islamic Art



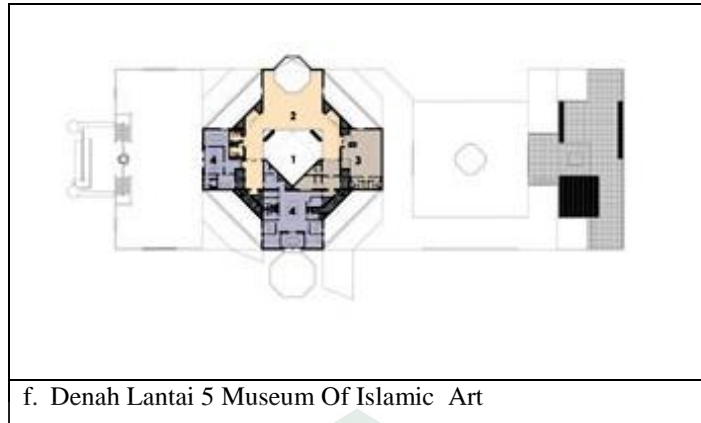
c. Denah Lantai 2 Museum Of Islamic Art



d. Denah Lantai 3 Museum Of Islamic Art



e. Denah Lantai 4 Museum Of Islamic Art

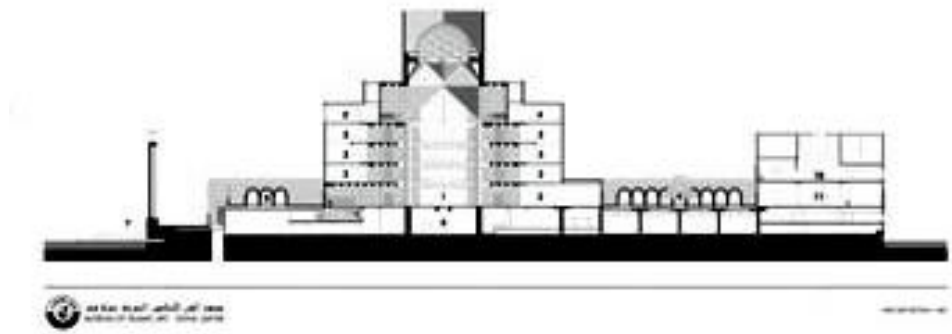


Gambar 2.12 : Site Plan dan Denah Museum Of Islamic Art  
(sumber: The Museum of Islamic Art - I.M. Pei Architect.htm. Diakses pada 28/11/2016: 09.59)

Inspirasi desain akhir Pei adalah Sabil (wudhu air mancur) abad ke-13 dari Masjid Ahmad Ibnu Tulun di Kairo, Mesir (abad ke-9). Dalam "penghematan dan kesederhanaan" sabil, Pei menyatakan bahwa "sebuah arsitektur hebat datang dari kehidupan sinar matahari, dengan bayang-bayang dan nuansa warna". Sabil menawarkan "sebuah lambang yang hampir menyerupai kubisme dari deret ukur" yang membangkitkan visi abstrak pada desain elemen utama arsitektur Islam.

Menolak untuk membangun struktur pada salah satu situs yang diusulkan bersama Corniche, Pei menyarankan agar dibuat sebuah pulau yang berdiri sendiri sehingga bangunan dimasa depan tidak akan menghalangi bangunan Museum. Bangunan ini berdiri di laut beberapa puluh meter dari Doha Corniche. Sebuah taman yang kira-kira berukuran 259.000 meter persegi pada bukit pasir dan oasis di garis pantai berada di belakang Museum, tempat ini menawarkan tempat tinggal dengan pemandangan yang indah.

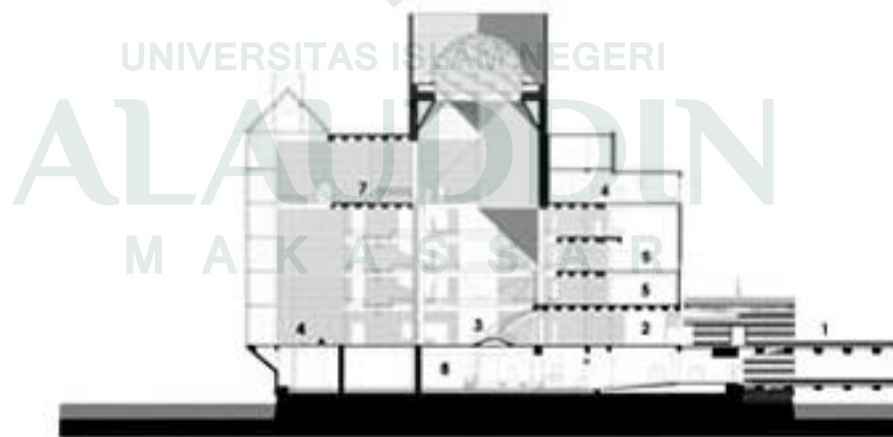
Dibangun dari bahan halus, seperti krim berwarna Magny dan Chameson kapur dari Perancis, Jet Mist granit dari Amerika Serikat dan stainless steel dari Jerman, serta beton arsitektur dari Qatar, Museum ini terdiri dari bangunan utama berlantai lima dan dua lantai sayap sektor pendidikan yang terhubung dengan Halaman Tengah.



Gambar 2.13 : Potongan Barat-Timur  
(sumber: The Museum of Islamic Art - I.M. Pei Architect.htm.  
Diakses pada 28/11/2016: 09.59)



Gambar 2.14 : View Museum Of Islamic Art  
(sumber: The Museum of Islamic Art - I.M. Pei Architect.htm.  
Diakses pada 28/11/2016: 09.59)



Gambar 2.15 : Potongan Utara- Selatan Museum Of Islamic Art  
(sumber: The Museum of Islamic Art - I.M. Pei Architect.htm.  
Diakses pada 28/11/2016: 09.59)



Gambar 2.16 : View Museum Of Islamic Art  
(sumber: The Museum of Islamic Art - I.M. Pei Architect.htm.  
Diakses pada 28/11/2016: 09.59)

Sudut bangunan utama berada lima puluh meter di belakang kubah atrium, yang sisi luarnya tersembunyi dari dinding menara pusat. Pada bagian atas atrium, terdapat sebuah oculus yang dapat menangkap dan memantulkan cahaya bermotif diantara kubah yang berhadapan. Matahari padang pasir memegang peranan penting pada tampilan museum ini karena dapat mengubah arsitektur melalui permainan cahaya dan bayangan.

Museum ini memiliki sebuah dinding kaca di sisi utara yang menawarkan pemandangan dengan panorama daerah Teluk dan West Bay Doha dari lima lantai atrium. Langit-langit museum dihiasi dengan kubah yang bermotif ruwet serta tempat lilin yang terbuat dari logam menggantung di atrium. Museum ini juga memiliki dua lentera di sisi barat Museum, masing-masing setinggi 30 meter berbentuk dermaga perahu, lentera ini menciptakan pintu masuk yang agung bagi pengunjung.

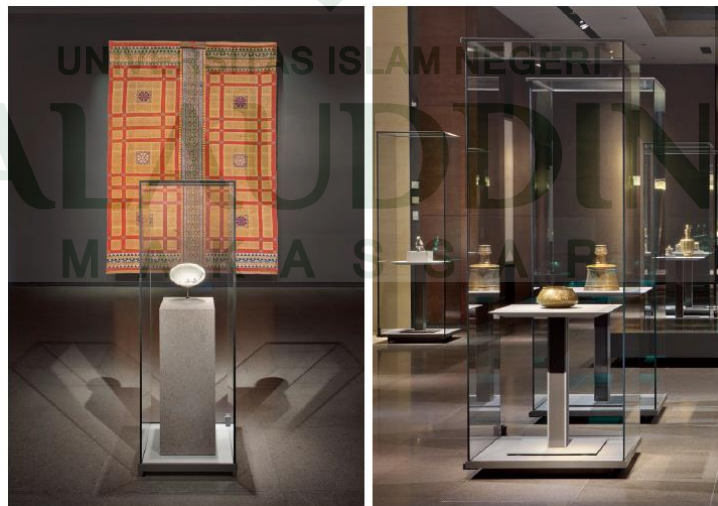
Galeri museum ini dirancang oleh Jean-Michel Wilmotte dari Paris menggunakan corak Prancis dengan batu porfiri berwarna abu-abu gelap, serta Louro Faya, sebuah lacewood Brasil yang disikat dan dirawat agar terlihat seperti logam yang kontras dengan batu berwarna terang dari peninggalan Museum. Untuk melindungi barang antik yang dipamerkan di museum ini, ruang pamerannya memiliki kotak dan pencahayaan yang dirancang khusus. Wilmotte juga menciptakan furnitur adat untuk museum, terinspirasi oleh gaya arsitektur Pei.

Sektor pendidikan Museum ini ditempatkan di sisi sayap dengan ukuran 2.694 meter persegi, terletak di sebelah timur bangunan utama, di

seberang halaman air mancur. Sektor pendidikan yang dijadwalkan dibuka pada akhir tahun 2009 ini terdiri dari ruang baca penuh cahaya, ruang kelas, workshop, ruang belajar, serta fasilitas teknis dan penyimpanan. Di antara kedua sisi sayap terdapat laboratorium konservasi bagi sumber daya baru yang penting untuk seluruh wilayah. Mengingat peran pendidikan di Museum Seni Islam ini sangat besar maka sektor sayap pendidikan akan menjadi tuan rumah bagi kegiatan berbasis pendidikan dan kegiatan masyarakat yang bertujuan untuk mengembangkan dan menumbuhkan pemahaman serta penghargaan terhadap seni Islam. (The Museum of Islamic Art - I.M. Pei Architect.htm)



Gambar 2.17 : Layout Koleksi Museum Of Islamic Art  
(Sumber:e-book museums)



Gambar 2.18 : Layout Koleksi Museum Of Islamic Art  
(Sumber :e-book museums)

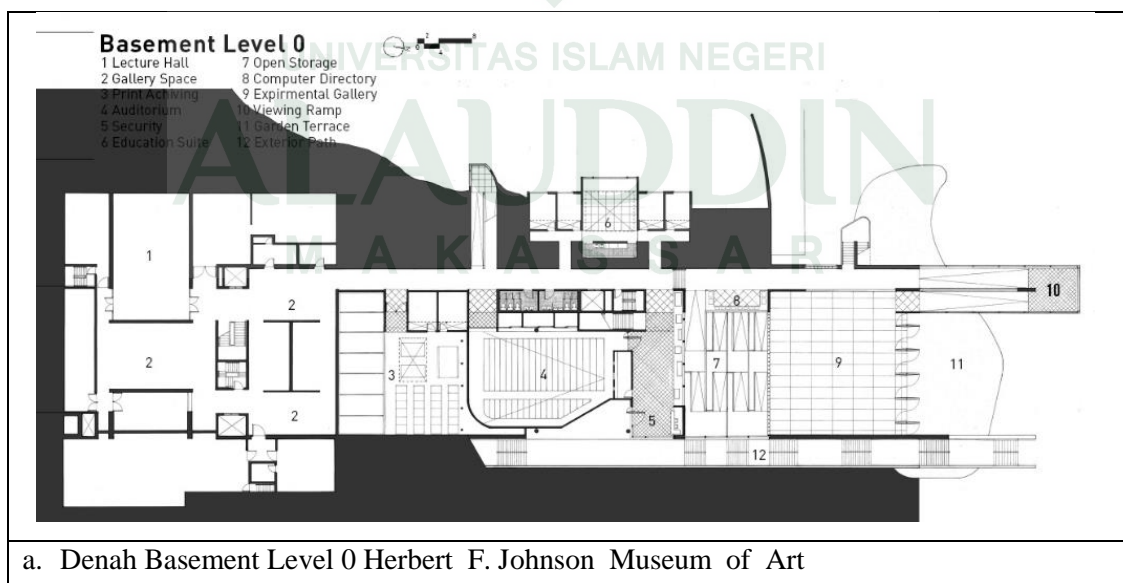




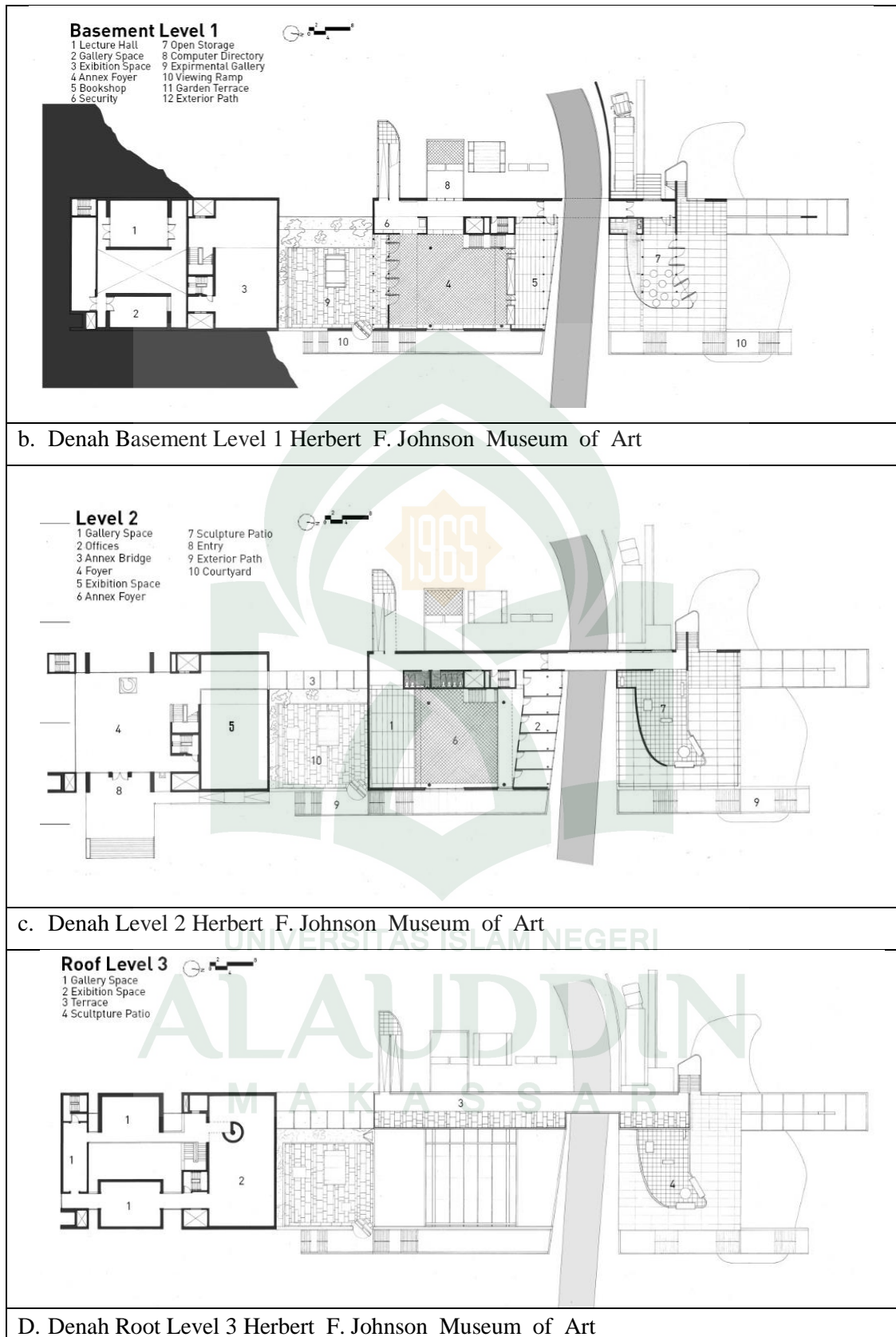
Gambar 2.19 : Layout Koleksi Museum Of Islamic Art  
(Sumber: e-book museums)

## 2. Herbert F. Johnson Museum of Art, New York

Herbert F. Johnson Museum of Art, Cornell University Ithaca New York, di rancang oleh Pei pada tahun 1968 dan selesai di bangun pada tahun 1970. Pusat seni berdiri pada lingkungan kampus lama, terdiri dari taman luas dengan bangunan-bangunan neo-klasik. Gedung museum tinggi enam lantai, terdiri dari dua elemen, terlihat seperti terpisah satu dengan lain, tetapi sebetulnya tersusun dalam satu kesatuan membentuk *sculpture* abstrak dan monumental seperti pada kebanyakan bangunan Pei.



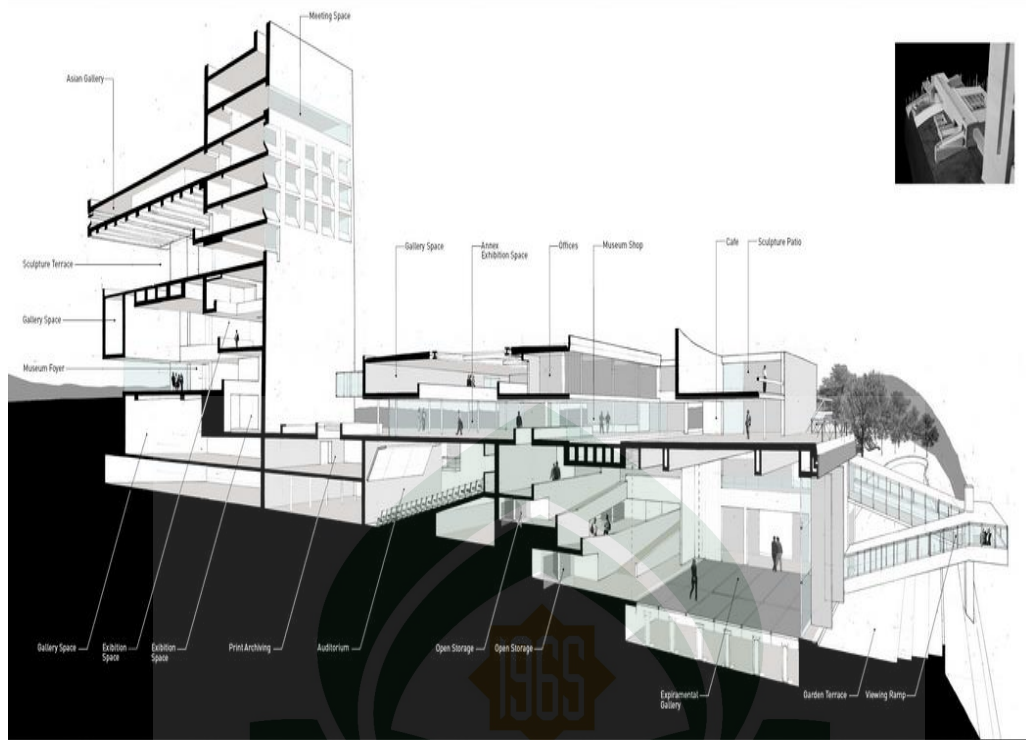




Gambar 2.20 : Denah Herbert F. Johnson Museum of Art  
(Sumber: <https://www.google.com>. Diakses pada 01/12/2016: 03.39)

Herbert F. Johnson Mu  
CORNELL UNIVERSITY  
Ruang exhibition Pengarsipan Auditorium

63



Gambar 2.23 : Potongan Perspektif Herbert F. Johnson Museum of Art  
(Sumber: <https://www.google.com>. Diakses pada 01/12/2016: 04.39)

Elemen kedua terdiri dari unit berbentuk U terbalik, dibentuk oleh dua blok meninggi di atasnya dihubungkan oleh sebuah jembatan datar. Di bagian tengah-bawahnya terdapat elemen pertama tersebut dengan antara cukup tinggi, dibuat antara lain dengan maksud agar tidak terlalu massif sehingga terjadi penyatuan antara ruang dalam dan luar.

Lantai lima yang seperti jembatan, digunakan untuk perpustakaan, ruang belajar, ruang duduk dengan jendela lebar selebar ruangan untuk menikmati pemandangan kampus dan sekitarnya dari atas. (Yulianto Sumalyo, 2005:479)



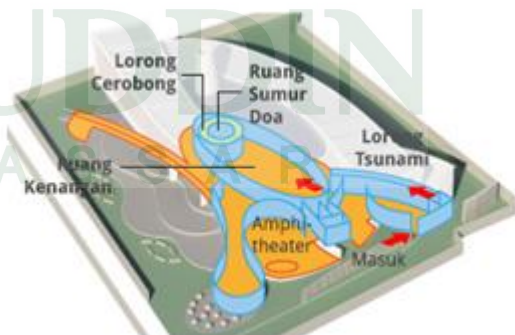
Gambar 2.24 : Tampak dari luar Herbert F. Johnson Museum of Art (Sumber: <https://www.google.com>. Diakses pada 01/12/2016: 04.39)



Gambar 2.25 : Koleksi Herbert F. Johnson Museum of Art (Sumber: <https://www.google.com> Diakses pada 01/12/2016: 04.39)


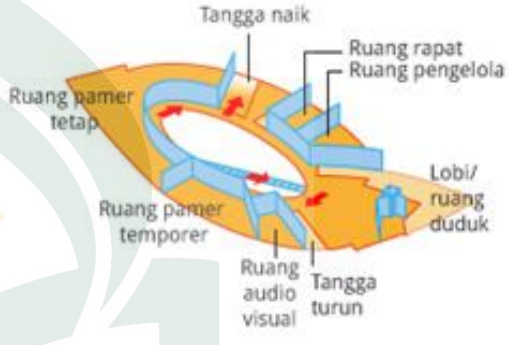
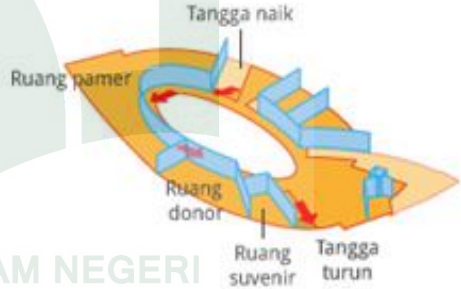
### 3. Museum Tsunami Aceh, Indonesia

1. Lorong cerobong
2. Ruang sumur doa
3. Lorong tsunami
4. Ruang kenangan
5. Amphitheater



a. Lantai dasar



<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kolam</li> <li>2. Ruang penyimpanan</li> <li>3. Tangga</li> <li>4. Jembatan harapan</li> </ol>	
Lantai 1	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang pameran tetap</li> <li>2. Ruang pameran kontemporer</li> <li>3. Ruang audio visual</li> <li>4. Tangga turun</li> <li>5. Lobby/ruang duduk</li> <li>6. Ruang pengelola</li> <li>7. Ruang rapat</li> <li>8. Tangga naik</li> </ol>	
b. Lantai 2	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang pameran</li> <li>2. Ruang donor</li> <li>3. Ruang souvenir</li> <li>4. Tangga turun</li> <li>5. Tangga naik</li> </ol>	
d. Lantai 3	

Gambar 2.26 : Denah Museum Tsunami Aceh  
(Sumber: <http://id.infografik.print.kompas.com>.Diakses pada 01/19/2017 :12.05 wita)

Desain dan pembangunan Museum Aceh dengan konsep ‘Rumoh Aceh as Escape Building’ mempunyai beragam filosofi. Pada lantai dasar museum ini menceritakan bagaimana tsunami terjadi melalui arsitektur yang didesain secara unik. Pada masing-masing ruangan memiliki filosofi tersendiri yang mendeskripsikan gambaran tentang tsunami sebagai *memorial* dari bencana besar yang melanda Aceh pada 26 Desember 2004

silam yang menelan korban jiwa dalam jumlah yang cukup besar mencapai kurang lebih 240.000 jiwa. Berikut filosofi design lantai dasar Museum Tsunami Aceh:

d. Space of Fear (Lorong Tsunami)

Lorong Tsunami merupakan akses awal pengunjung untuk memasuki Museum Tsunami. Memiliki panjang 30 m dan tinggi mencapai 19-23 m melambangkan tingginya gelombang tsunami yang terjadi pada tahun 2004 silam. Air mengalir di kedua sisi dinding museum, suara gemuruh air, cahaya yang remang dan gelap, lorong yang sempit dan lembab, mendeskripsikan ketakutan masyarakat Aceh pada saat tsunami terjadi, atau disebut *space of fear*.

e. Space of Memory (Ruang Kenangan)

Setelah berjalan melewati Lorong Tsunami, pengunjung akan memasuki Ruang Kenangan (*Memorial Hall*). Ruangan ini memiliki 26 monitor sebagai lambang dari kejadian tsunami yang melanda Aceh ada 26 Desember 2004. Setiap monitor menampilkan gambar dan foto para korban dan lokasi bencana yang melanda Aceh pada saat tsunami sebanyak 40 gambar yang ditampilkan dalam bentuk *slide*. Gambar dan foto ini seakan mengingatkan kembali kenangan tsunami yang melanda Aceh atau disebut *space of memory* yang tidak mudah untuk dilupakan dan dapat dipetik hikmah dari kejadian tersebut.

Ruang dengan dinding kaca ini memiliki filosofi keberadaan di dalam laut (gelombang tsunami). Ketika memasuki ruangan ini, pengunjung seolah-olah tengah berada di dalam laut, dilambangkan dengan dinding-dinding kaca yang menggambarkan luasnya dasar laut, monitor-monitor yang ada di dalam ruangan dilambangkan sebagai bebatuan yang ada di dalam air, dan lampu-lampu remang yang ada di atap ruangan dilambangkan sebagai cahaya dari atas permukaan air yang masuk ke dasar laut.

f. Space of Sorrow (Ruang Sumur Doa)

Melalui Ruang Kenangan (*Memorial Hall*), pengunjung akan memasuki Ruang Sumur Doa (*Chamber of Blessing*). Ruangan



berbentuk silinder dengan cahaya remang dan ketinggian 30 meter ini memiliki kurang lebih 2.000 nama-nama korban tsunami yang tertera disetiap dindingnya. Ruangan ini difilosofikan sebagai kuburan massal tsunami dan pengunjung yang memasuki ruanga ini dianjurkan untuk mendoakan para korban menurut agama dan kepercayaan masing-masing.

Ruangan ini juga menggambarkan hubungan manusia dengan Tuhannya (*hablumminallah*) yang dilambangkan dengan tulisan kaligrafi Allah yang tertera di atas cerobong dengan cahaya yang mengarah ke atas dan lantunan ayat-ayat Al-Qur'an. Ini melambangkan bahwa setiap manusia pasti akan kembali kepada Allah (penciptanya).

g. Space of Confuse (Lorong Cerobong)

Setelah Sumur Doa, pengunjung akan melewati Lorong Cerobong (Romp Cerobong) menuju Jembatan Harapan. Lorong ini sengaja didesain dengan lantai yang berkelok dan tidak rata sebagai bentuk filosofi dari kebingungan dan keputusan masyarakat Aceh saat didera tsunami pada tahun 2004 silam, kebingungan akan arah tujuan, kebingungan mencari sanak saudara yang hilang, dan kebingungan karena kehilangan harta dan benda, maka filosofi lorong ini disebut *Space of Confuse*. Lorong gelap yang membawa pengunjung menuju cahaya alami melambangkan sebuah harapan bahwa masyarakat Aceh pada saat itu masih memiliki harapan dari adanya bantuan dunia untuk Aceh guna membantu memulihkan kondisi fisik dan psikologis masyarakat Aceh yang pada saat usai bencana mengalami trauma dan kehilangan yang besar.

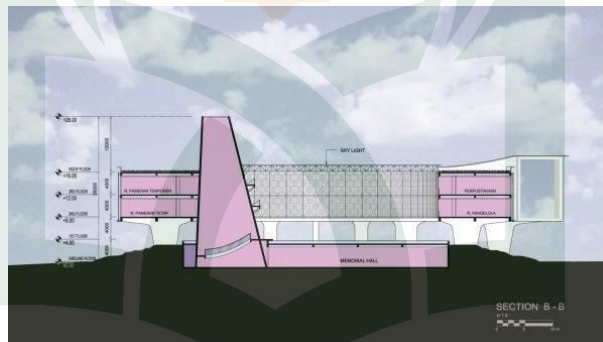
h. Space of Hope (Jembatan Harapan)

Lorong cerobong membawa pengunjung ke arah Jembatan Harapan (*space of hope*). Disebut jembatan harapan karena melalui jembatan ini pengunjung dapat melihat 54 bendera dari 54 negara yang ikut membantu Aceh pasca tsunami, jumlah bendera sama dengan jumlah batu yang tersusun di pinggiran kolam. Di setiap bendera dan batu bertuliskan kata 'Damai' dengan bahasa dari masing-masing

negara sebagai refleksi perdamaian Aceh dari peperangan dan konflik sebelum tsunami terjadi. Dengan adanya bencana gempa dan tsunami, dunia melihat secara langsung kondisi Aceh, mendukung dan membantu perdamaian Aceh, serta turut andil dalam membangun (merekonstruksi) Aceh setelah bencana terjadi.



a. Tampak museum



b. Potongan museum



c. Tampak dari utara dan selatan



d. Layout interior museum

Gambar 2.27 : Potongan dan tampak Museum Tsunami Aceh  
(Sumber: <https://www.google.com>. Diakses pada 01/19/2017: 12.05 wita)

Museum Tsunami Aceh memiliki 6 konsep dalam pembangunannya. Diantara konsep tersebut adalah sebagai berikut:

a. Rumoh Aceh (Rumah Aceh)

Design Museum Tsunami ini mengambil ide dasar dari rumah panggung Aceh sebagai contoh kearifan arsitektur masa lalu dalam merespon tantangan dan bencana alam. Design ini mengacu pada keadaan Aceh pada masa silam yang juga pernah dilanda bencana. Konsep ini merefleksikan keyakinan terhadap agama dan adaptasi terhadap alam.

b. Escape Building

Design Museum Tsunami ini berbentuk bukit penyelamatan sebagai antisipasi terhadap bahaya tsunami di masa yang akan datang.

c. Sea Waves

Denah bangunan merupakan analogi dari episenter sebuah gelombang laut sebagai pengingat akan tsunami.

d. Saman Dance (Hablumminannas)





Tarian khas Aceh yang melambangkan kekompakan dan kerjasama masyarakat Aceh, mencerminkan kehidupan sosial yang kental akan gotong-royong dan tolong-menolong, direfleksikan melalui kulit bangunan pada eksterior Museum Tsunami Aceh.

e. The Light of God (Hablumminallah)

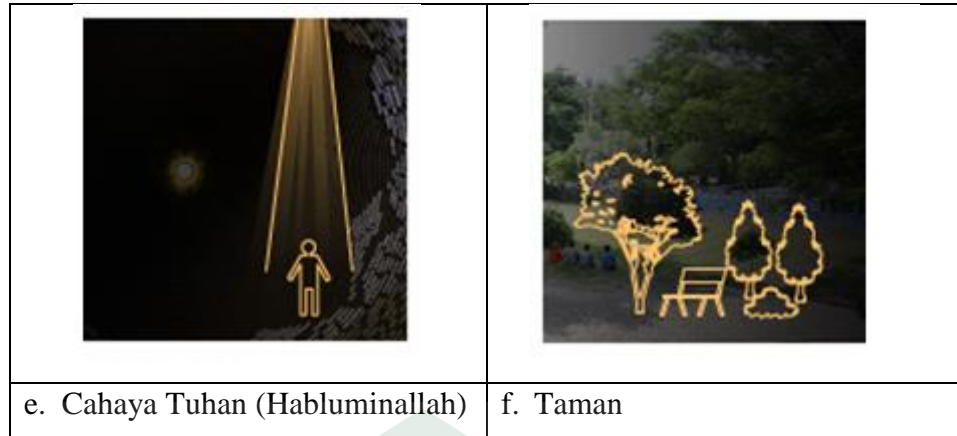
Di dalam bangunan Museum Tsunami ini terdapat ruang berbentuk sumur silinder yang menyebarkan cahaya ke atas sebagai simbol hubungan manusia dengan Tuhannya.

f. Public Park

Museum Tsunami ini juga merupakan taman terbuka publik yang dapat diakses dan difungsikan setiap saat oleh masyarakat, sebagai respon terhadap konteks urban.

	
a. Rumah Aceh	b. Tempat evakuasi
	
c. Gelombang laut	d. Tari Saman (Habluminannas)





Gambar 2.28. Konsep bentuk Museum Tsunami Aceh  
(Sumber: <https://www.google.com>. Diakses pada 01/19/2017: 12.05 wita)

#### 4. Taman Mini Indonesia Indah Jakarta, Indonesia



Gambar 2.29. Peta dan gerbang masuk TMII  
(Sumber: [www.tamanmini.com](http://www.tamanmini.com). Diakses pada 13/09/2017: 12.05 wita)

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) merupakan suatu kawasan taman wisata bertema budaya Indonesia di Jakarta Timur. Area seluas kurang lebih 150 hektar[1] atau 1,5 kilometer persegi ini terletak pada koordinat 6 derajat 18'6.8"LS, 106 derajat 53'47.2"BT. Di Indonesia, hampir setiap suku bangsa memiliki bentuk dan corak bangunan yang berbeda, bahkan tidak jarang satu suku bangsa memiliki lebih dari satu jenis bangunan tradisional. Bangunan atau arsitektur tradisional yang mereka buat selalu dilatarbetakangi oleh kondisi lingkungan dan kebudayaan yang dimiliki. Di TMII, gambaran tersebut diwujudkan melalui Anjungan Daerah, yang mewakili suku-suku bangsa yang berada di 33 Provinsi Indonesia. Anjungan provinsi ini dibangun di sekitar danau

dengan miniatur Kepulauan Indonesia, secara tematik dibagi atas enam zona; Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Bali dan Nusa Tenggara, Maluku dan Papua. Tiap anjungan menampilkan bangunan khas setempat.

Taman ini merupakan rangkuman kebudayaan bangsa Indonesia, yang mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari masyarakat 33 provinsi Indonesia (pada tahun 1975) yang ditampilkan dalam anjungan daerah berarsitektur tradisional, serta menampilkan aneka busana, tarian dan tradisi daerah.

Disamping itu, di tengah-tengah TMII terdapat sebuah danau yang menggambarkan miniatur kepulauan Indonesia di tengahnya, kereta gantung, berbagai museum, dan Teater IMAX Keong Mas dan Teater Tanah Airku), berbagai sarana rekreasi ini menjadikan TMII sebagai salah satu kawasan wisata terkemuka di ibu kota.

TMII memiliki logo yang pada intinya terdiri atas huruf TMII, Singkatan dari "Taman Mini Indonesia Indah". Sedangkan maskotnya berupa tokoh wayang Hanoman yang dinamakan NITRA (Anjani Putra). Maskot Taman Mini "Indonesia Indah" ini diresmikan penggunaannya oleh Ibu Tien Soeharto, bertepatan dengan dwi windu usia TMII, pada tahun 1991.

Gagasan pembangunan suatu miniatur yang memuat kelengkapan Indonesia dengan segala isinya ini dicetuskan oleh Ibu Negara, Siti Hartinah, yang lebih dikenal dengan sebutan Ibu Tien Soeharto. Gagasan ini tercetus pada suatu pertemuan di Jalan Cendana no. 8 Jakarta pada tanggal 13 Maret 1970. Melalui miniatur ini diharapkan dapat membangkitkan rasa bangga dan rasa cinta tanah air pada seluruh bangsa Indonesia. Maka dimulailah suatu proyek yang disebut Proyek Miniatur Indonesia "Indonesia Indah", yang dilaksanakan oleh Yayasan Harapan Kita. TMII mulai dibangun tahun 1972 dan diresmikan pada tanggal 20 April 1975. Berbagai aspek kekayaan alam dan budaya Indonesia sampai pemanfaatan teknologi modern diperagakan di areal seluas 150 hektar. Aslinya topografi TMII agak berbukit, tetapi ini sesuai dengan keinginan perancangannya. Tim perancang memanfaatkan ketinggian tanah yang tidak



rata ini untuk menciptakan bentang alam dan lansekap yang kaya, menggambarkan berbagai jenis lingkungan hidup di Indonesia.

Hingga saat ini tidak kurang dari 19 museum yang berbeda sudah berdiri di atas lahannya. Ragam dan variasi jenis museum tersebut ditujukan untuk menjawab rasa pengetahuan dan berbagai pertanyaan seputar pengetahuan, kehidupan, sosial masyarakat, budaya dan peradaban, teknologi dan lain sebagainya.



Gambar 2.30. Museum Transportasi Museum Bayt Al Quran dan Museum Istiqlal  
(Sumber: [www.tamanmini.com](http://www.tamanmini.com). Diakses pada 13/09/2017: 12.05 wita)

## F. Resume Studi Preseden

Table II.1 Kesimpulan Studi Preseden

Objek Studi Kasus	Studi Preseden				Penerapan desain
	Museum Of Islamic Art,Qatar	Herbert F. Johnson Museum Of Art, New York	Museum Tsunami Aceh, Indonesia	Taman Mini Indonesia Indah Jakarta, Indonesia	
<b>Lokasi</b>	Museum ini terletak di tepi pelabuhan Doha, tepatnya di ujung selatan Teluk Doha,Qata	Pusat seni ini berdiri pada lingkungan kampus lama Cornell University Ithaca New York, terdiri dari taman luas dengan bangunan-bangunan neo-klasik	Museum ini terletak di Jalan Sultan Iskandar Muda No.3, Sukaramai, Baiturrahman, Kota Aceh.	Taman Mini Indonesia Indah merupakan suatu kawasan taman wisata bertema budaya Indonesia yang terletak di Jakarta Timur	Museum ini terletak pada daerah pesisir pantai dan berjarak ± 20 km dari kota Bulukumba.
<b>Fasilitas</b>	Auditorium, perpustakaan, toko-toko buku, restoran, taman, kolam, dan tempat bermain untuk anak-anak.tempat parkir untuk kapal-kapal pesiar, karena museum ini terletak di dekat laut.	Ruang pameran (gallery), perpustakaan, ruang belajar, ruang duduk, viewing gallery, gudang Asia, dapur, toilet.	Ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, ruang audio visual, lobby/ruang tunggu, ruang pengelola, ruang rapat, ruang pameran, ruang donor, souvenir.	Hotel dan restoran, toko kerajinan tangan dan galeri, persewaan gedung dan transportasi umum	Auditorium, ruang pameran, restoran/café, plaza, retail, atrium, perpustakaan, ruang belajar dan ruang duduk
<b>Bentuk</b>	Bentuk dari perpaduan unsur tradisional dan modern tampak begitu kental di Museum Seni Islam (Museum of Islamic Art), Doha, Qatar. Kedua unsur itu berperan untuk menunjukkan bahwa museum ini benar-benar tempat penyimpanan karya seni yang memiliki estetika tinggi.	Dua elemen yang menjadi bentuk dasar dari museum ini, yaitu elemen pertama berbentuk blok atau kotak, yang terdiri dari tiga lantai. Sedangkan elemen kedua terdiri dari unit yang berbentuk U terbalik, dibentuk oleh dua blok meninggi di atasnya dihubungkan oleh sebuah jembatan datar.	Bentuk dari perpaduan unsur tradisional yang menjadi dasar bentuk bangunan ini yang memberikan suasana berbeda dari setiap lantai pada bangunan. Dan memberikan kesan yang sangat kental tentang budaya daerah setempat.	Secara umum bangunan di TMII ini mempunyai bentuk perpaduan antara bentuk tradisional dan modern. Dan tetap memberikan wawasan mengenai budaya Indonesia	Bentuk dari unsur tradisional dan dipadukan dengan sedikit unsur modern yang akan mengesankan hal dinamis dan memberikan efek visual yang kental dengan lokalitas pada museum tersebut.

<b>Material</b>	Penggunaan material modern yang dipadukan seperti krim berwarna magny dan chamesson kapur, Jet Mits granit, stainless steel serta beton. sehingga memberikan kesan yang modern pada museum.	Material pada konstruksi museum ini menggunakan beton exposed dan pada atap yang datar menggunakan material kaca yang menerangi secara alami.	Material yang digunakan pada museum ini yaitu material modern yang diolah sedemikian rupa sehingga tampilannya tidak terkesan berlebihan sehingga meberikan kesan yang mewah dan unik.	Bangunan yang ada di TMII ini menggunakan material modern walaupun sebagian bentuk bentuk bangunan merupakan bangunan tradisional.	Penggunaan material lokal dan modern (beton) akan memberikan kesan alami pada desain museum nantinya.
<b>Tata Massa</b>	Tunggal	Tunggal	Tunggal	Bangunan bermassa	Bangunan dengan konsep bermassa dan penataan sirkulasi yang baik.

(Sumber : Analisis Penulis, 2017)

## BAB III

### TINJAUAN KHUSUS

#### A. Tinjauan Lokasi Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba

##### 1. Tinjauan Kabupaten Bulukumba

Kabupaten Bulukumba terletak pada koordinat antara 5°20'' sampai 5°40'' Lintang Selatan dan 119°50'' sampai 120°28'' Bujur Timur. Kabupaten Bulukumba di Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Sinjai, Sebelah Selatan Laut Flores, Sebelah Timur Teluk Bone, Sebelah Barat Kabupaten Bantaeng.



Gambar 3.1. Peta Batas Kabupaten Bulukumba  
(Sumber : <http://www.bulukumbakab.go.id> )

Secara kewilayahan Kabupaten Bulukumba berada pada kondisi empat dimensi, yakni dataran tinggi pada kaki Gunung Bawakaraeng – Lompobattang, dataran rendah, pantai dan laut lepas. Kabupaten Bulukumba terletak di ujung bagian selatan ibu kota Propinsi Sulawesi

## 2. Tinjauan Kecamatan Bonto Bahari

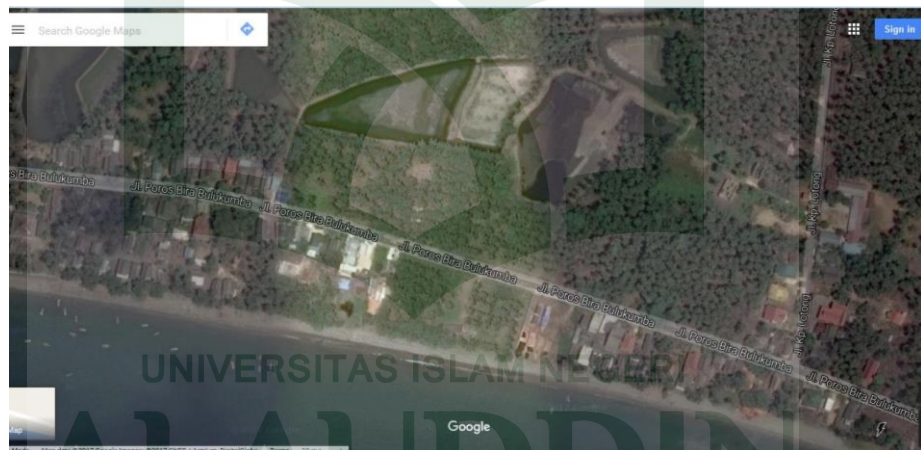




Kecamatan Bonto Bahari merupakan kecamatan yang paling ujung selatan dari pulau Sulawesi dengan ibukota Tanah Beru, Kecamatan ini berbatasan dengan Kecamatan Bonto Tiro dan Kecamatan Ujung Loe di sebelah Utara, di sebelah Timur berbatasan dengan Teluk Bone, di sebelah Selatan berbatasan dengan Selat Selayar dan Kabupaten Selayar, serta Luat Flores di sebelah Barat, serta luas wilayah Kecamatan Bonto Bahari 108 km<sup>2</sup>.

a. Deskripsi Tapak/Site

Tapak/site pada perancangan Museum Budaya Di Kabupaten Bulukumba. Terletak di jalan Poros Bulukumba-Bira, Kecamatan Bonto Bahari, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan. Bangunan ini berfungsi sebagai wadah untuk mempelajari dan mengetahui kebudayaan di Kabupaten Bulukumba, mengumpulkan dan melestarikan warisan alam dan budaya, memperkenalkan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa serta memvisualisasikan warisan alam dan budaya.



Gambar 3.3. Lokasi Perancangan  
(sumber : Google Maps)

b. Analisis Tapak

Wilayah perancangan berada di Kecamatan Bonto Bahari yakni Kelurahan Tanah Lemo . Adapun batas wilayah dari Kecamatan Bonto Bahari antara lain :

1. Sebelah Utara : Kecamatan Bonto Tiro dan Kecamatan Ujung Loe
2. Sebelah Selatan : Selat Selayar dan Kabupaten Selayar
3. Sebelah Barat : Laut Flores



#### 4. Sebelah Timur : Teluk Bone

Lokasi tapak sendiri terletak di Kelurahan Tanah Lemo Kecamatan Bonto Bahari dengan luas 3,72 Ha. Adapun lingkup batasan lokasi yakni sebagai berikut :

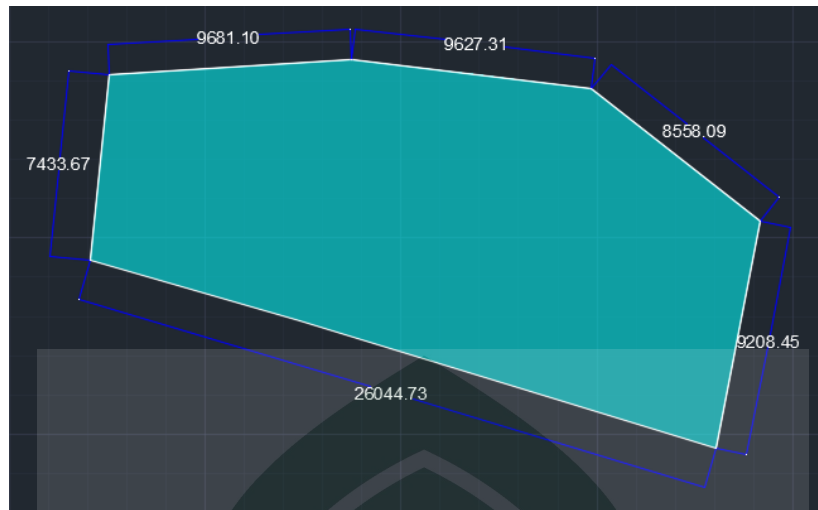


Gambar 3.4. Kondisi Eksisting Tapak  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

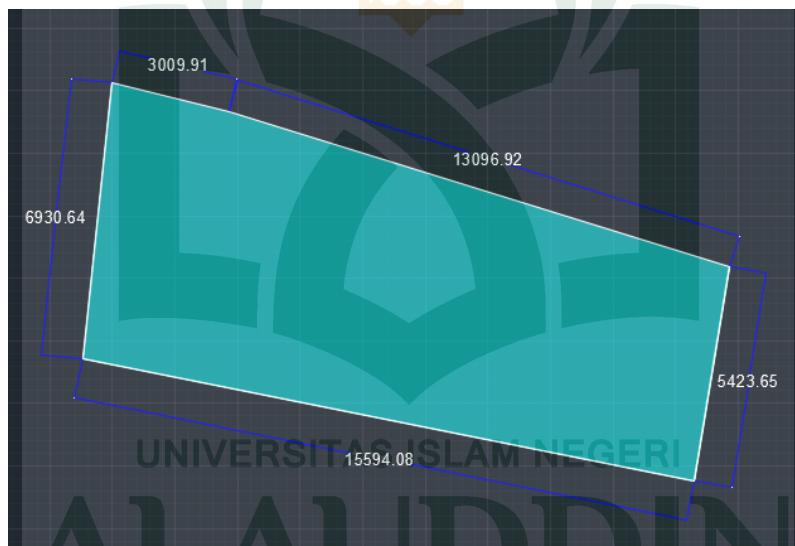
Keterangan :

-  : Lokasi Tapak
-  : Lahan Kosong
-  : Permukiman Warga
-  : Laut

1. Sebelah Utara : Lahan kosong
2. Sebelah Selatan : Lahan kosong, permukiman warga dan lautan
3. Sebelah Barat : Permukiman warga dan lahan kosong
4. Sebelah Timur : Permukiman warga dan lahan kosong



a. Tapak peruntukan wisata budaya dan fungsi penunjang

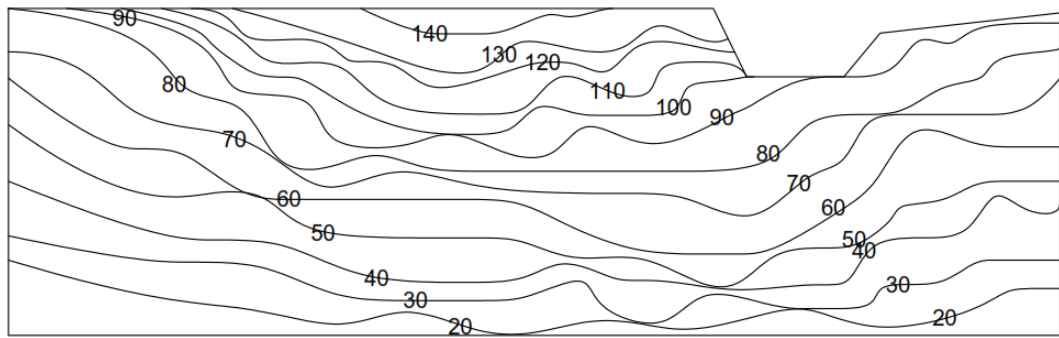


b. Tapak peruntukan balai diklat perahu pinisi

Gambar 3.5. Luasan Tapak  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

### c. Topografi Tapak

Kondisi topografi dari tapak ini sedikit berkontur namun pada konsep perancangan tidak akan menggunakan system cut, tetapi tetap menggunakan system fill pada area tapak yang memerlukan. Dan tapak ini tidak terlalu berkontur karena terletak dekat dengan laut yang ada di sekitar tapak.

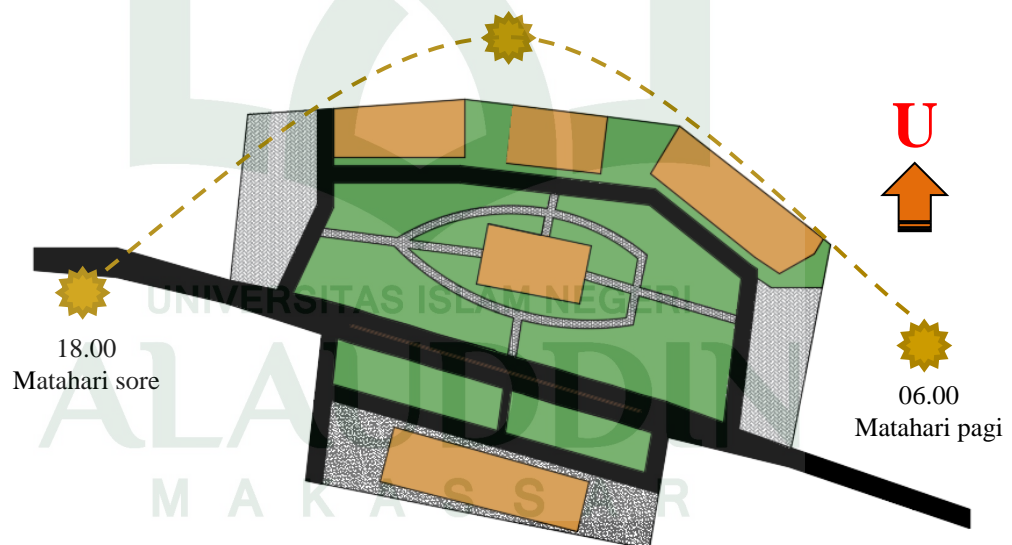


Gambar 3.6. Topografi tapak perancangan  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

d. Orientasi matahari dan angin

1. Analisis lintasan matahari

Analisis lintasan matahari terhadap tapak agar mengetahui letak bukaan yang maksimal untuk pencahayaan alami serta material fasade apa yang digunakan. Sehingga sinar matahari langsung yang masuk kedalam bangunan dapat tereduksi.

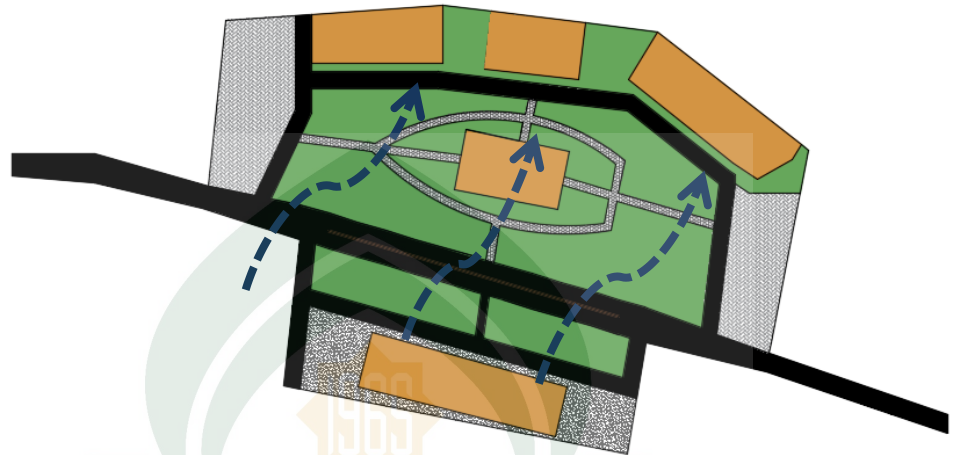


Gambar 3.7. Analisis lintasan matahari  
(Sumber: Analisi data, 2017)

Matahari pagi dan sore dapat dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami baik untuk dalam tapak maupun pencahayaan kedalam bangunan. Selain itu, matahari juga bisa menimbulkan efek silau pada waktu sore hari.

## 2. Analisis arah angin

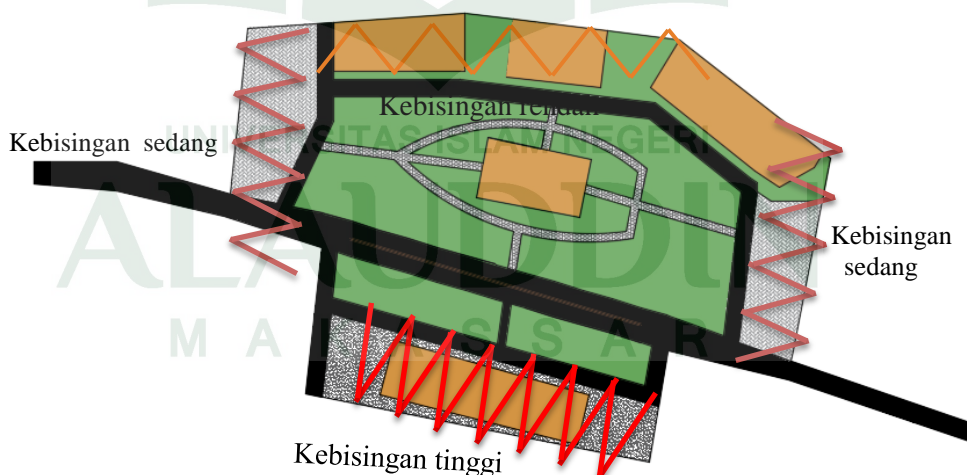
Analisis arah angin berfungsi untuk mengetahui kemana arah bukaan sehingga dapat memaksimalkan penghawaan alami. Analisis ini juga dapat mempengaruhi bentuk desain bangunan yang dapat menangkap angin serta membelokkan angin dalam bangunan.



Gambar 3.8. Analisis arah angin  
(Sumber: Analisis data, 2017)

Arah angin dapat dimanfaatkan sebagai penghawaan alami untuk dalam tapak dan angin.

### e. Tingkat kebisingan

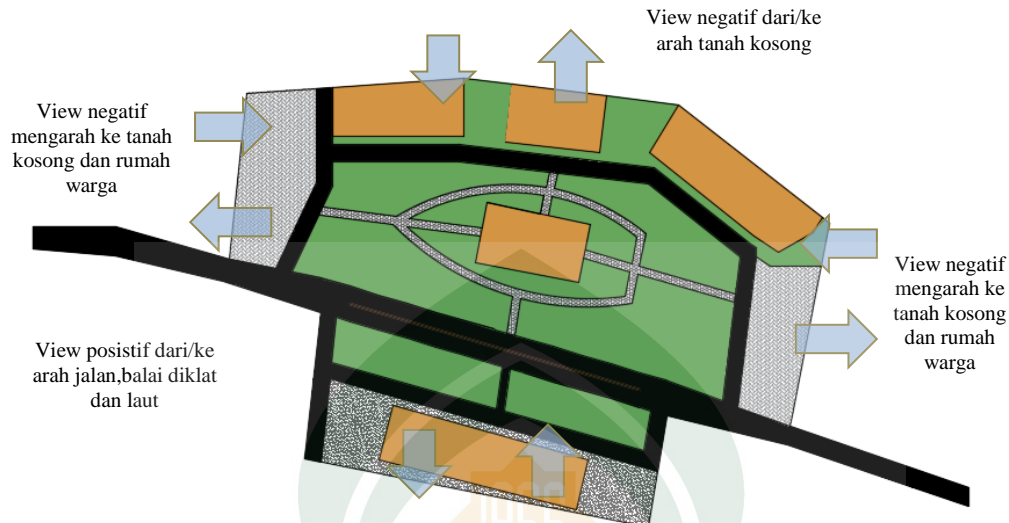


Gambar 3.9. Tingkat kebisingan  
(Sumber: Analisis data, 2017)

Jalan poros Bulukumba-Bira merupakan area yang memiliki tingkat kebisingan yang tinggi karena merupakan jalan utama yang dilewati kendaraan-kendaraan umum. Kelebihan dari lokasi perancangan

yaitu di sekitar tapak terdapat banyak tanaman serta pohon yang dapat mengurangi kebisingan.

f. Orientasi view



Gambar 3.10. Tingkat kebisingan  
(Sumber: Analisis data, 2017)

Orientasi view dianalisis untuk mengetahui potensial view yang baik terhadap bangunan. Analisis ini membantu dalam penyajian tampak bangunan sehingga memberikan kesan estetika bangunan bagi pandangan pengunjung dan pengguna.

### 3. Tinjauan Kegiatan Wisata Budaya Di Kabupaten Bulukumba

a. Festival Budaya di Kabupaten Bulukumba

1. Festival Pinisi

Kabupaten Bulukumba terkenal sebagai sentra penghasil perahu tradisional pinisi yang digunakan sebagai alat transportasi yang berlayar hingga ke Madagaskar dan Vancouver Canada. Festival pinisi di laksanakan sebagai bentuk perwujudan dan mengembangkan Kabupaten Bulukumba sebagai satu Daerah Tujuan Wisata (DTW) di Sulawesi Selatan. Dan sebagai bentuk apresiasi terhadap nilai-nilai seni dan budaya Kabupaten Bulukumba. Serta festival ini merupakan agenda tetap sebagai

acara regular/tahunan (*celender of event*). Adapun festival yang telah terlaksana yaitu :

Tabel 3.1. Lokasi Festival Pinisi di Kabupaten Bulukumba

No	Nama Festival & Tema	Kegiatan	Tempat
1	Festival PinisiII “ Dengan Semangat dan Jiwa Kebaharian Kita Bangkitkan Pariwisata Indonesia Melalui Festival Pinisi”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bulukumba expo</li> <li>• Kegiatan adat &amp; budaya masyarakat Ammatoa Kajang</li> <li>• Pembuatan miniature perahu pinisi</li> <li>• Peluncuran perahu pinisi</li> <li>• Pagelaran seni dan budaya</li> <li>• Pesta nelayan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pantai Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Kawasan Ammatoa, Kecamatan Kajang</li> <li>• Pantai Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Kawasan Tana Beru, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Pantai Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Pantai Merpati, Kecamatan Ujung Bulu</li> </ul>
2	Festival PinisiII “Satu Hati Bulukumbaku”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagelaran seni budaya drama tari dan music</li> <li>• Demonstration pembuatan sarung Kajang dan sarung Bira</li> <li>• Lomba pembuatan miniature perahu pinisi dan souvenir ciri khas Bulukumba</li> <li>• Pesta adat andingingi dan penganugerahan gelar adat ammatoa kepada tamu agung</li> <li>• Pinisi expo</li> <li>• Pesta nelayan dan ritual ma'cera binaga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Kawasan Adat Ammatoa, Kecamatan Kajang</li> <li>• Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Pantai Samboang Eka Tiro, Kecamatan Bonto Tiro dan Pantai To Nipa, Kecamatan Ujung Bulu</li> </ul>
3	Festival PinisiIII	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karnaval pinisi dan budaya</li> <li>• Konser seni budaya – music tradisi</li> <li>• Perkampungan budaya</li> <li>• Workshop penulisan “karya sastra pinisi”</li> <li>• Lomba baca puisi “karya sastra pinisi”</li> <li>• Lomba instalasi pinisi</li> <li>• Lomba melukis pesta pinisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -</li> <li>• -</li> <li>• GOR Matajang, Kecamatan Ujung Bulu</li> <li>• GOR Matajang, Kecamatan Ujung Bulu</li> <li>• GOR Matajang, Kecamatan Ujung Bulu</li> <li>• GOR Matajang, Kecamatan Ujung Bulu</li> <li>• Gor Matajang, Kecamatan Ujung Bulu</li> </ul>



4	Festival Pinisi IV “Ragam Budaya Bulukumba, dengan keanekaragaman budaya kita tingkatkan kemandirian local menuju bulukumba yang lebih maju”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karnaval pinisi dan budaya</li> <li>• Perkampungan karya budaya kahaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lapangan Pemuda, Kecamatan Ujung Bulu</li> <li>• Gor Remaja Bulukumba, kecamatan Ujung Bulu</li> <li>• Kecamatan Bonto Bahari</li> </ul>
5	Festival Pinisi V “Bangkitkan Minat Wisata Multi Interest Di Kabupaten Bulukumba”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentas seni budaya atau tarian dari 10 kecamatan se-Kabupaten Bulukumba</li> <li>• Pementasan seni tradisi dan tarian dari Kabupaten Sinjai dan Kabupaten Takalar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan Pantai Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Kawasan Pantai Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> </ul>
6	Festival Pinisi VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pameran “Bilah Pusaka”</li> <li>• Opera budaya “Spirit of Pinisi”</li> <li>• Lomba fotografi</li> <li>• Pertunjukan seni perwakilan kecamatan se-Kabupaten Bulukumba</li> <li>• Pertunjukan seni perwakilan kecamatan se- Sulawesi Selatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kawasan Pantai Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Kawasan Pantai Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> <li>• Kawasan Pantai Tanjung Bira, Kecamatan Bonto Bahari</li> </ul>
7	Festival Pinisi VII	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lomba fotografi festival pinisi</li> <li>• Tampilan tari dari 10 kecamatan</li> <li>• Monolog di atas sampan</li> <li>• Lomba mewarnai perahu pinisi</li> <li>• Rampak gendang</li> <li>• Orasi budaya</li> <li>• Drama kisah perjalanan pinisi</li> <li>• Atraksi gemuruh music jong</li> <li>• Penampilan tari berlayar</li> </ul>	Tempat tidak di jelaskan

(Sumber: Dinas Pariwisata Kabupaten Bulukumba, 2017)

## 2. Festival Dato Tiro

Kabupaten Bulukumba yang didukung oleh sumber daya local seperti, kebudayaan Kajang (Komunitas Adat Ammatoa) yang masih tetap mempertahankan budaya hidup *kamase-masea* dan sebagai daerah tempat perpaduan (akulturasi) dua arus budaya, yakni antara budaya masyarakat Bugis dan Makassar kemudian melahirkan sebuah arus kebudayaan baru yang dikenal dengan

budaya konjo. Sebuah varian budaya yang agak berbeda dengan budaya masyarakat Bugis-Makassar pada umumnya termasuk keunikan seni budaya dan tradisinya.

Bukan hanya itu, akulturasi kebudayaan “*patuntung*” (agama *patuntung*/kepercayaan leluhur orang Bulukumba) dengan agama islam yang di syiarkan oleh penyiari islam legendaris pertama Sulawesi Selatan, yakni Dato Tiro melahirkan sebuah varian budaya local yang unik dan kental akan nuansa islami. Pesan-pesan spiritual Dato Tiro begitu melekat dan dijamin oleh masyarakat Kabupaten Bulukumba. Dato Tiro sendiri dimakamkan di Kabupaten Bulukumba tepatnya di kampung Hila-Hila Kecamatan Bonto Tiro yang selalu ramai dikunjungi oleh wisatawan lokal untuk berziarah.

Adapun festival Dato Tiro yang telah terlaksana yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.2. Lokasi Festival Dato Tiro di Kabupaten Bulukumba



No	Nama Festival & Tema	Kegiatan	Tempat
1	Festival Dato Tiro 2015 “Vitalisasi Budaya dan Spirit Islamisasi Dato Tiro”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagelaran seni : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sinriliq</li> <li>- Drama tari</li> <li>- Pagelaran sastra</li> <li>- Monolog</li> <li>- Dialog budaya dan religi</li> </ul> </li> <li>• Lomba-lomba <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lomba sastra islami</li> <li>- Lomba lempar tombak (ammoke)</li> <li>- Lomba kuda padereq</li> <li>- Lomba dayung sampan</li> <li>- Fashion show islami</li> </ul> </li> </ul>	Pantai Samboang, Kecamatan Bonto Tiro
2	Festival Dato Tiro 2016 “Bangun Kemandirian Bersama, kreatif Kearifan Lokal & Berkarakter”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagelaran sendratari jejak sejarah Dato Tiro dan Mappiara Wanua</li> <li>• Karnaval budaya</li> <li>• Lomba fotografer</li> <li>• Lomba mewarnai gambar, menggambar dan melukis</li> </ul>	Tempat tidak di jelaskan

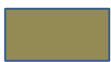

(Sumber: Dinas Pariwisata Kabupaten Bulukumba, 2017)



Gambar 3.2. Persebaran kegiatan festival budaya di Kabupaten Bulukumba  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Tabel 3.3. Keterangan Kegiatan Festival Budaya di Kabupaten Bulukumba

No	Warna	Nama Kecamatan	Kegiatan festival
1		Ujung Bulu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pesta nelayan</li> <li>2. Perkampungan karya budaya Kahayya</li> <li>3. Karnaval puisi &amp; budaya</li> <li>4. Konser seni budaya</li> <li>5. Workshop penulisan</li> <li>6. Lomba baca puisi</li> <li>7. Lomba instalasi pinisi</li> <li>8. Lomba melukis</li> </ol>
2		Bonto Bahari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bulukumba expo</li> <li>2. Pemubuatan miniature pinisi</li> <li>3. Peluncuran perahu pinisi</li> <li>4. Pagelaran seni &amp; budaya</li> <li>5. Demonstration pembuatan sarung kajang &amp; bira</li> <li>6. Pentas seni budaya dari 10 kecamatan se-Bulukumba</li> <li>7. Pameran “Bilah Pusaka”</li> <li>8. Opera budaya</li> <li>9. Lomba fotografi</li> <li>10. Pagelaran seni budaya, drama tari dan music</li> </ol>

3		Kajang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan adat &amp; budaya masyarakat Ammatoa</li> <li>2. Pesta adat andingingi &amp; penganugrahan gelar adat Ammatoa kepada tamu agung</li> </ol>
4		Bonto Tiro	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pesta nelayan &amp; ritual ma'cera binaga</li> <li>2. Pagelaran seni</li> </ol>

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

Kegiatan budaya yang sering di laksanakan di Kabupaten Bulukumba tersebar kedalam 4 kecamatan, yang setiap kecamatan mempunyai potensi budaya tersendiri sebagai ciri khas dari kecamatan tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa kecamatan yang sering di jadikan tempat pelaksanaan festival budaya di Kabuapten Bulukumba yaitu terletak di Kecamatan Bonto Bahari. Yang dimana daerah tersebut merupakan salah satu kecamatan yang mempunyai berbagai macam budaya salah satunya sebagai sentral pembuatan perahu pinisi di Kabupaten Bulukumba, dan merupakan salah satu kecamatan yang mempunyai tempat destinasi wisata yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan.

## **B. Prediksi Pengunjung Museum Budaya Di Kabupaten Bulukumba**

### **1. Pengunjung Museum Budaya**

#### **a. Prediksi Pengunjung Museum Budaya**

Pengunjung adalah masyarakat yang datang berkunjung di museum untuk melihat koleksi-koleksi yang dipamerkan atau ikut dalam pameran yang diadakan museum pada waktu-waktu tertentu.

Menurut Badan Pusat Statistik Bulukumba dalam angka, jumlah wisatawan di Kabupaten Bulukumba pada tahun ke tahun terus bertambah, sebagai mana yang tertera pada table di bawah ini:

Tabel 3.3. Jumlah pengunjung wisata budaya di Kabupaten Bulukumba

Tahun	Pengunjung	Pertumbuhan
2011	2500	-
2012	2940	440

2013	3670	730
Rata-rata	3036	390

(Sumber : Kabupaten Bulukumba Dalam Angka 2017)

Jumlah pengunjung pada Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba pada tahun 2018 sebanyak 5620 orang.

Persentase Pengunjung Pada Tahun 2033

$$2033 = 5620 + (390.15)$$

$$2033 = 5620 + 5850$$

$$2033 = 11470 \text{ orang}$$

Jadi, prediksi jumlah pengunjung pada tahun 2033 pada Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba sebanyak 11470 orang. Jumlah pengunjung perhari  $11470 : 365 = 31$  orang. Sedangkan jumlah pengunjung yang akan datang pada saat diadakan pameran kontemporer diasumsikan empat kali lipat dari jumlah pengunjung pada saat hari-hari biasa yaitu sebanyak 124 orang.

Maka jumlah total pengunjung yang akan ditampung dalam Museum Budaya di Kabuapten Bulukumba yaitu:

Jumlah pengunjung = pengunjung + pengunjung kontemporer

Jumlah pengunjung = 31 orang + 124 orang

$$= 155 \text{ orang}$$

### C. Fungsi, Kegiatan, Pelaku, dan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan pelaku kegiatan pada Museum Budaya di Kabupaten Bulukumba maka dapat dibuat tabel fungsi, kegiatan, pelaku, dan kebutuhan ruang sebagai berikut.

Tabel 3.4. fungsi, kegiatan, pelaku, dan kebutuhan ruang pada Museum

No	Fungsi Utama	Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
1	Wisata Budaya Bulukumba	Mengamati benda yang dipamerkan	Anak-anak Remaja Dewasa	Ruang pameran tetap
		Mengadakan penelitian dan mencari informasi tentang benda yang di pameran		Ruang pameran kontemporer /serba guna
		Mengikuti pelatihan/workshop		Studio workshop
		Shalat		Perpustakaan
		Istirahat/makan		Mushollah
		Toilet		Kafeteria
				Toilet
2	Balai Diklat Perahu Pinisi	Mengikuti dan mengamati proses pembuatan perahu pinisi	Anak-anak Remaja Dewasa	Ruang pembuatan perahu
		Shalat		Mushollah
		Istirahat/makan		Kafetaria
		Toilet		Toilet
No	Fungsi Penunjang	Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
1	Kantor pengelola	Kerja	Pimpinan Staff Pengunjung	Ruang pimpinan
		Kegiatan rapat		Ruang sekretaris
		Menerima tamu		Ruang bendahara
		Shalat		Ruang tata usaha
		Istirahat/makan		Ruang personalia
		Toilet		Ruang administrasi
				Ruang staff/karyawan
				Ruang arsip
				Ruang loker karyawan
				Ruang rapat
				Ruang tamu
				Ruang penyimpanan koleksi
				Ruang transit koleksi
				Ruang penyimpanan pasca perawatan
				Ruang serbaguna/ruang



				pameran
				Ruang edukasi
				Bengkel kerja preparasi
				Gudang
				Ruang istirahat
2	Mushallah	Beribadah	Dewasa remaja Anak-anak	Ruang shalat Tempat wudhu
3	<i>Service maintenance &amp;</i>	Bekerja Shalat Istirahat/makan Toilet	Karyawan/staff	Ruang <i>cleaning service</i> Ruang <i>office boy</i> Pantry Ruang security Ruang CCTV Ruang pompa & genset Ruang AHU Ruang kontrol panel listrik
4	Parkiran	Memarkir kendaraan Mengatur parkir kendaraan	Pengelola Pengunjung	Parkiran mobil Parkiran motor Parkiran sepeda
5	Kafetaria & retail souvenir	Melayani konsumen Memberikan penjelasan kepada konsumen Transaksi Shalat Toilet	Pengelola Pengunjung	Kafetaria Ruang kasir Ruang retail Toilet

(Sumber : Analisis Penulis, 2017)

#### D. Besaran Ruang pada Bangunan

Besaran dan kapasitas ruang dihitung dengan mengacu pada standarisasi sarana dan prasarana kerja dan standar-standar terkait perencanaan ruang optimal. Dan untuk beberapa ruang yang tidak memiliki standar yang dibakukan, penulis menghitung dengan menggunakan cara ruang gerak orang (standar ruang perorangan x jumlah orang) ditambah ruang tambahan untuk sarana penunjang di tambah factor sirkulasi utama (30%).

Tabel 3.5. Besaran ruang fungsi utama

No	Fungsi utama	Kebutuhan ruang	Jumlah ruang	Kapasitas	standart	Sumber	Luasan ruang	
1	Wisata Budaya Bulukumba	Rg. pameran tetap						
		- Area pamer (pajangan)	1	Asumsi 200 koleksi	3-5 m <sup>2</sup> /koleksi	NAD	1.000 m <sup>2</sup>	
		- Area pamer (pajangan)	1	Asumsi 100 koleksi	6-10 m <sup>2</sup> /koleksi	NAD	1.000 m <sup>2</sup>	
		Total						2.000 m <sup>2</sup>
		Total + sirkulasi 30%						<b>2.600 m<sup>2</sup></b>
		Ruang pameran kontemporer	1	Asumsi 50 stand	6 m <sup>2</sup> /stand	ASS	300 m <sup>2</sup>	
		Perpustakaan	1	Asumsi 50 orang	1,23 m <sup>2</sup> /stand	NAD	61,5 m <sup>2</sup>	
				-	Rak buku 36 m <sup>2</sup>	NAD	36 m <sup>2</sup>	
		Studio workshop	1	-	-	-	-	
				Asumsi 50 orang	8-12 m <sup>2</sup>	NAD	12 m <sup>2</sup>	
		- Pemateri				6-10 m <sup>2</sup>	ASS	600 m <sup>2</sup>
		- Peserta						
		Total						1.009,5 m <sup>2</sup>
Total + sirkulasi 30%						<b>1312,35 m<sup>2</sup></b>		
2	Balai Diklat Perahu Pinisi	Ruang pembuatan perahu	1	Asumsi 50 orang	150 m <sup>2</sup>	ASS	7.500 m <sup>2</sup>	
		Ruang istirahat	1	Asumsi 20 orang	1,2 m <sup>2</sup>	NAD	24 m <sup>2</sup>	
		Total						7.524 m <sup>2</sup>
		Total + sirkulasi 30%						<b>9.781,2 m<sup>2</sup></b>
		Total ruang fungsi utama						<b>13.693,55 m<sup>2</sup></b>

(Sumber : Analisis Penulis, 2017)

Tabel 3.6. Besaran ruang fungsi penunjang

No	Fungsi penunjang	Kebutuhan ruang	Jumlah ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luasan ruang
1	Kantor pengelola	Ruang Pimpinan	1	1 orang	15-25 m <sup>2</sup>	NAD	25 m <sup>2</sup>
		Ruang sekretaris	1	1 orang	15-25 m <sup>2</sup>	NAD	25 m <sup>2</sup>
		Ruang bendahara	1	1 orang	15-25 m <sup>2</sup>	NAD	25 m <sup>2</sup>
		Ruang tata usaha	1	1 orang	15-25 m <sup>2</sup>	NAD	25 m <sup>2</sup>
		Ruang personalia	1	1 orang	15-25 m <sup>2</sup>	NAD	25 m <sup>2</sup>
		Ruang administrasi	1	4 orang	8-10 m <sup>2</sup> /orang	NAD	40 m <sup>2</sup>
		Ruang karyawan	1	13 orang	8-10 m <sup>2</sup> /orang	NAD	130 m <sup>2</sup>
		Ruang arsip	1	-	9 m <sup>2</sup>	ASS	9 m <sup>2</sup>
		Ruang loker karyawan	1	Jumlah pengelola 62 orang	1,25 m <sup>2</sup> /orang	NAD	542,5 m <sup>2</sup>
		Ruang rapat	1	Asumsi 15 orang	2 m <sup>2</sup> /orang	NAD	30 m <sup>2</sup>
		Ruang tamu	1	-	9-12 m <sup>2</sup>	NAD	12 m <sup>2</sup>
		Ruang penyimpanan koleksi	1	Asumsi	-	-	1.850 m <sup>2</sup>
		Ruang transit koleksi	1	Asumsi	-	-	350 m <sup>2</sup>
		Ruang penyimpanan pasca perawatan	1	Asumsi	-	-	200 m <sup>2</sup>
		Ruang serba guna	1	Asumsi 50 orang	6 m <sup>2</sup> /orang	ASS	300 m <sup>2</sup>
		Ruang edukasi	1	Asumsi 50 orang	1,74 m <sup>2</sup> /orang	NAD	87 m <sup>2</sup>
		Ruang kerja preparasi	1	Asumsi	-	-	750 m <sup>2</sup>
		Gudang	1	-	-	ASS	20 m <sup>2</sup>
		Ruang istirahat	1	Asumsi 26 orang	1,2 m <sup>2</sup> /orang	NAD	31,2 m <sup>2</sup>
		Total					4.476,7 m <sup>2</sup>
		Total + sirkulasi 30%					<b>5.819,71 m<sup>2</sup></b>
2	Mushallah	Ruang shalat	1	Asumsi 100 orang	0,84 m <sup>2</sup> /orang	ASS	84 m <sup>2</sup>
				Sirkulasi 30%	-	-	25,2 m <sup>2</sup>
		Tempat wudhu	1	Asumsi	-	-	10 m <sup>2</sup>

		Total					119,2 m <sup>2</sup>	
3	Service & maintenance	Ruang <i>cleaning service</i>	1	10 orang	1,2 m <sup>2</sup> /orang	NAD	12 m <sup>2</sup>	
				Sirkulasi 30%	-	-	4 m <sup>2</sup>	
		Ruang <i>office boy</i>	1	9 orang	1,2 m <sup>2</sup> /orang	NAD	3,6 m <sup>2</sup>	
				Sirkulasi 30%	-	-	3,6 m <sup>2</sup>	
		Pantry	1	-	1,2 m <sup>2</sup> /orang	NAD	12 m <sup>2</sup>	
				Sirkulasi 30%	-	-	4 m <sup>2</sup>	
		Ruang <i>security</i>	1	5 orang	1,2 m <sup>2</sup> /orang	NAD	6 m <sup>2</sup>	
				Sirkulasi 30%	-	-	2 m <sup>2</sup>	
		Ruang CCTV	1	-	7,5 - 9,5 m <sup>2</sup>	NAD	9 m <sup>2</sup>	
		Ruang pompa & genset	1	Asumsi	-	-	24 m <sup>2</sup>	
		Ruang AHU	1	Asumsi	-	-	20 m <sup>2</sup>	
		Ruang control panel listrik	1	Asumsi	-	-	6 m <sup>2</sup>	
Total							106,2 m <sup>2</sup>	
4	Pararkiran	Parkiran mobil	2	40 mobil	11,25 m <sup>2</sup> /mobil	DA	900 m <sup>2</sup>	
		Parkiran motor	2	150 motor	1,695 m <sup>2</sup> /motor	DA	254,25 m <sup>2</sup>	
		Parkiran sepeda	1	20 sepeda	1,02 m <sup>2</sup> /sepeda	DA	20,4 m <sup>2</sup>	
		Total						1.174,65 m <sup>2</sup>
		Total + sirkulasi 30%						1.527,045 m <sup>2</sup>
5	Kafetaria & retail souvenir	Kafetaria - Ruang makan/minum	1	Asumsi 60% dari total pengelola + pengunjung terbanyak 62+115=177 x 60% = 106 orang. =106 orang / 4 orang = 26 meja	2,85 m <sup>2</sup> /meja/4orang	NAD	74,1 m <sup>2</sup>	
				-	30 m <sup>2</sup>	NAD	30 m <sup>2</sup>	
				-	3 m <sup>2</sup>	NAD	3 m <sup>2</sup>	
		Ruang retail - Ruang penjualan	1					
-	100 m <sup>2</sup>			ASS	100 m <sup>2</sup>			

	- Ruang kasir	-	3 m <sup>2</sup>	NAD	3 m <sup>2</sup>
	Total				210,01 m <sup>2</sup>
	Total + sirkulasi 30%				<b>273,13 m<sup>2</sup></b>
	<b>Total ruang fungsi penunjang</b>				<b>7.845,285 m<sup>2</sup></b>

(Sumber : Analisis Penulis, 2017)

Tabel 3.7. Besaran ruang penunjang

No	Kebutuhan ruang	Jumlah ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Luasan ruang
1	Main entrance	1	30-50 orang	1-5 m <sup>2</sup> /orang	NAD	90 m <sup>2</sup>
2	Ruang informasi dan penjualan tiket/karcis	1	Asumsi	-	ASS	10 m <sup>2</sup>
3	Lavatory umum					
	Asumsi 60% pria, 40% wanita dari jumlah pengunjung terbanyak				ASS	
	Standar pemakaian	1 wc/km untuk 20 orang			ASS	
		1 urinoir untuk 20 orang				
		1 westafel untuk 15 orang				
	Standar fasilitas lavatory	1 wc/km = 1,5 m x 1,5 m = 2,25 m <sup>2</sup>			DA	
		1 urinoir = 0,6 m x 0,6 m = 0,36 m <sup>2</sup>				
		1 westafel = 0,62 m x 0,9 m = 0,55 m <sup>2</sup>				
	Lavatory pria					
	Wc/km = 60% x 155/20 orang = 5 buah		5 buah x 2,25 m <sup>2</sup> = 11,25 m <sup>2</sup>			16,35 m <sup>2</sup>
	Urinoir = 60 x 155/20 orang = 5 buah		5 buah x 0,36 m <sup>2</sup> = 1,8 m <sup>2</sup>			
	Westafel = 60% x 155/15 orang = 6 buah		6 buah x 0,55 m <sup>2</sup> = 3,3 m <sup>2</sup>			
	Lavatory wanita					
	Wc/km = 40% x 155/20 orang = 3 buah		3 buah x 2,25 m <sup>2</sup> = 6,75 m <sup>2</sup>			8,95 m <sup>2</sup>
	Westafel = 40% x 155/15 orang = 4 buah		4 buah x 0,55 m <sup>2</sup> = 2,2 m <sup>2</sup>			
4	Lavatory pengelola					
	Asumsi 60% pria, 40% wanita dari jumlah pengelola 62 orang				ASS	
	Standar pemakaian	1 wc/km untuk 15 orang			ASS	
		1 urinoir untuk 15 orang				
		1 westafel untuk 10 orang				
Standar fasilitas lavatory	1 wc/km = 1,5 m x 1,5 m = 2,25 m <sup>2</sup>			DA		

		1 urinoir = 0,6 m x 0,6 m = 0,36 m <sup>2</sup>		
		1 westafel = 0,62 m x 0,9 m = 0,55 m <sup>2</sup>		
	Lavatory pria			
	Wc/km = 60% x 62/15 orang = 2 buah	2 buah x 2,25 m <sup>2</sup> = 4,5 m <sup>2</sup>		6,87 m <sup>2</sup>
	Urinoir = 60% x 62/15 orang = 2 buah	2 buah x 0,36 m <sup>2</sup> = 0,72 m <sup>2</sup>		
	Westafel = 60% x 62/10 orang = 3 buah	3 buah x 0,55 m <sup>2</sup> = 1,65 m <sup>2</sup>		
	Lavatory wanita			
	Wc/km = 40% x 62/15 orang = 2 buah	2 buah x 2,25 m <sup>2</sup> = 4,5 m <sup>2</sup>		5,6 m <sup>2</sup>
	Westafel = 40% x 62/10 oran = 2 buah	2 buah x 0,55 m <sup>2</sup> = 1,1 m <sup>2</sup>		
Total				137,77 m <sup>2</sup>

(Sumber : Analisis Penulis, 2017)

Keterangan :

- NAD = Neufert Architec Data
- DA = Data Arsitek
- ASS = Asumsi Penulis

Rekapitulasi besaran ruang

• Ruang fungsi utama	=	13.693,55 m <sup>2</sup>
• Ruang fungsi penunjang	=	7.845,285 m <sup>2</sup>
• Ruang penunjang	=	137,77 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>	=	<b>21.676,605 m<sup>2</sup></b>
	=	<b>2,16 Ha</b>

Luas tapak yang dibutuhkan dengan rasio perbandingan 30:70 yaitu:

Perbandingan BC = luas terbangun : luas tidak terbangun

$$= 30\% : 70\%$$

$$OC = (30\% / 70\%) \times 21.676,605 \text{ m}^2$$

$$= 9.289,973 \text{ m}^2$$

Luas site yang dibutuhkan = BC + OC

$$= 21.676,605 \text{ m}^2 + 9.289,973 \text{ m}^2$$

$$= 30.966,578 \text{ m}^2$$

Kemungkinan pengembangan site 20%, maka :

$$\text{Luas site pengembangan} = 20\% \times 30.966,578 \text{ m}^2 = 6.193,315 \text{ m}^2$$



Maka luas site yang dibutuhkan yaitu:

= site + pengembangan site

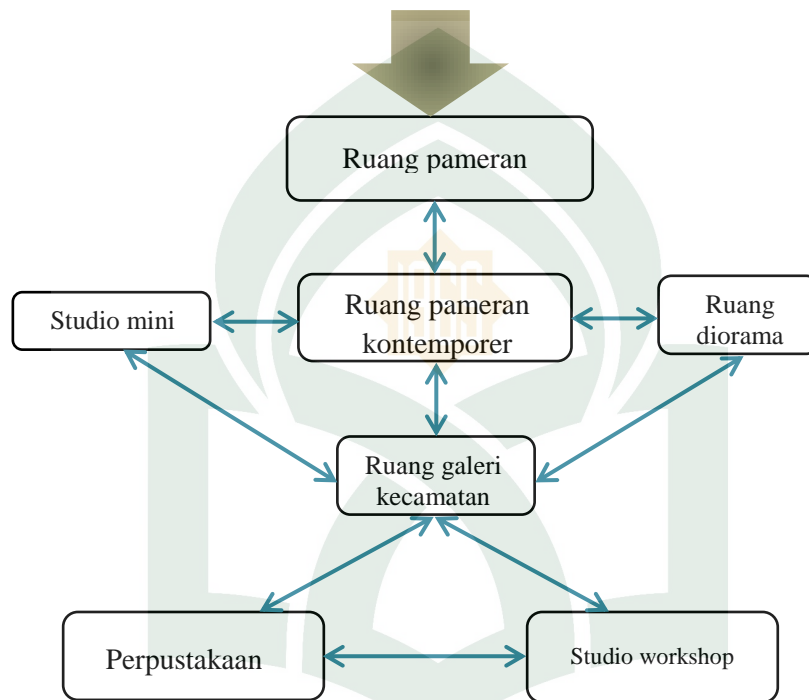
=  $30.966,578 \text{ m}^2 + 6.193,315 \text{ m}^2$

=  $37.159,893 \text{ m}^2 = 3,72 \text{ Ha}$

#### E. Diagram Bubble Program Hubungan Ruang

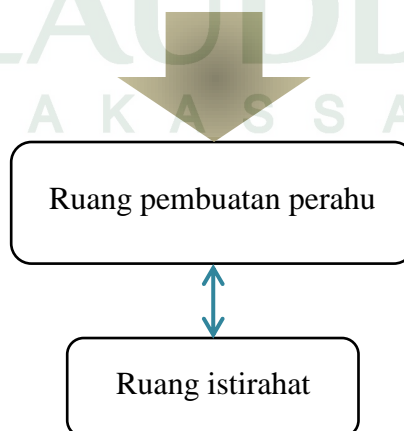
##### 1. Fungsi Utama

###### a. Wisata Budaya Bulukumba



Bagan 3.1. Diagram bubble program hubungan ruang pada wisata budaya  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

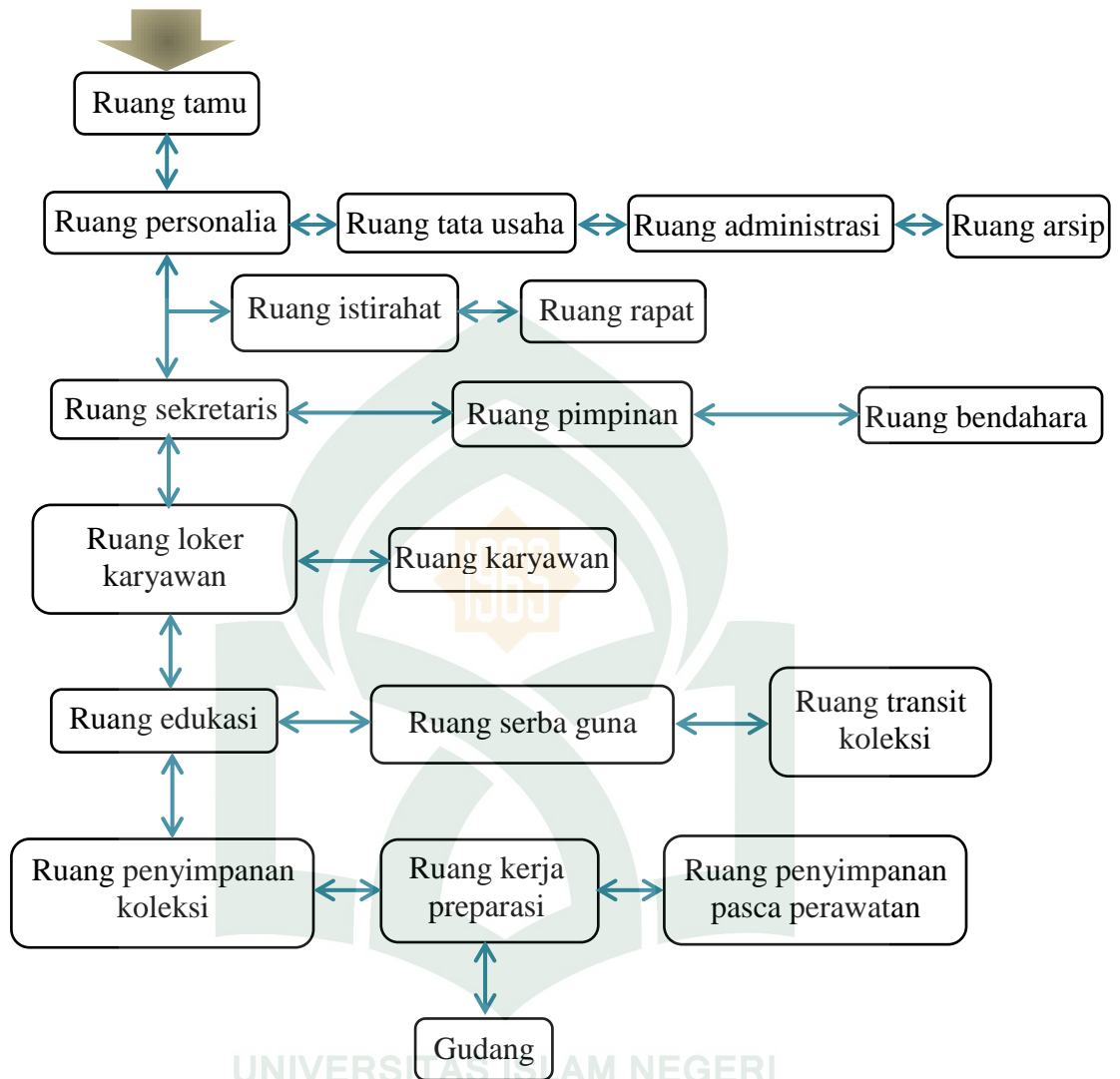
###### b. Balai Diklat Perahu Pinisi



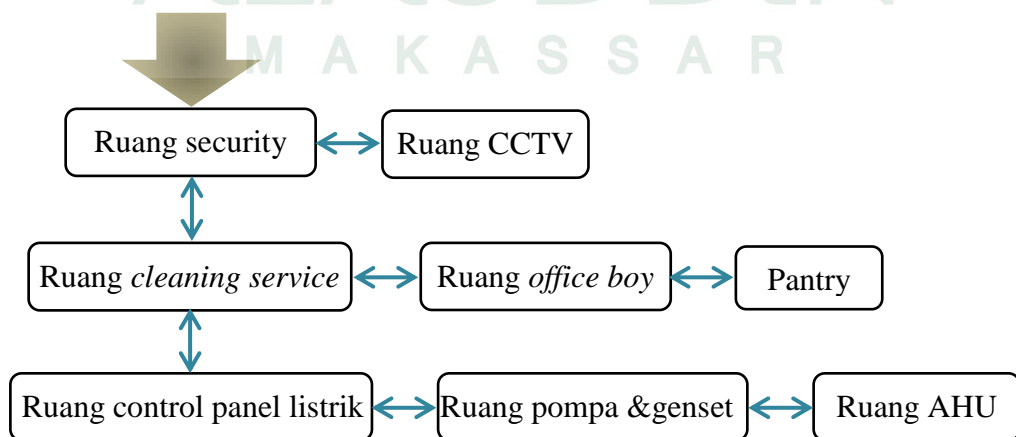
Bagan 3.2. Diagram bubble program hubungan ruang pada balai diklat  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

## 2. Fungsi Penunjang

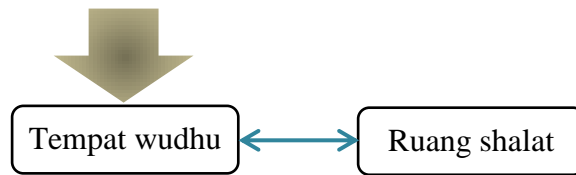
### a. Kantor pengelola



### b. Service & maintenance



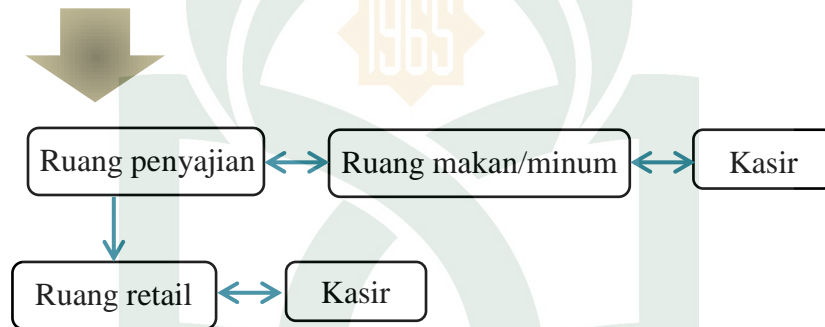
c. Mushallah



d. Parkiran

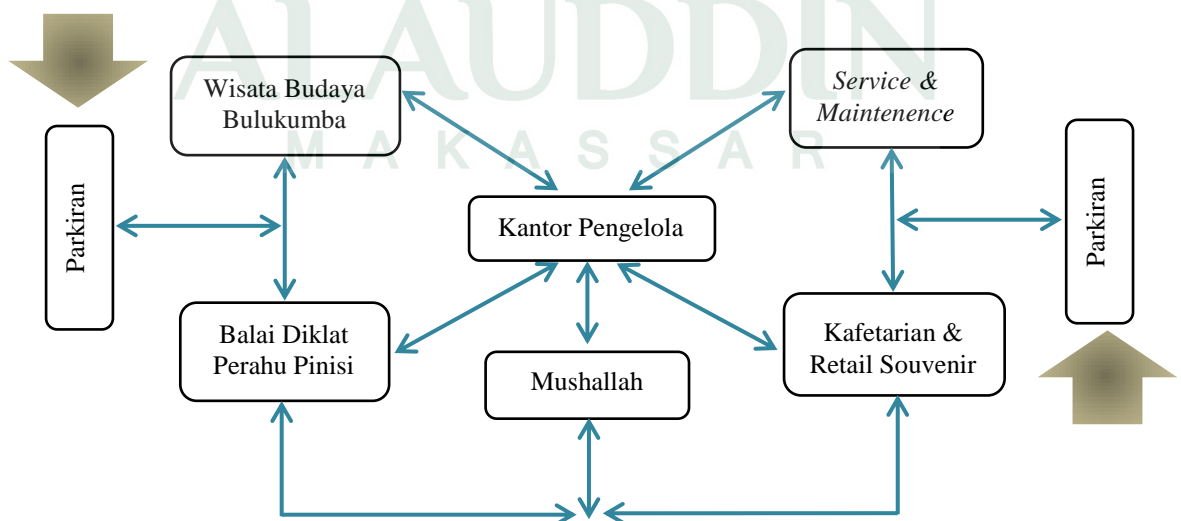


e. Kafetaria & retail souvenir



Bagan 3.3. Diagram bubble program hubungan ruang pada fungsi penunjang  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

**F. Digram Bubble Sirkulasi Pencapaian**



Bagan 3.4. Diagram bubble sirkulasi pencapaian  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)





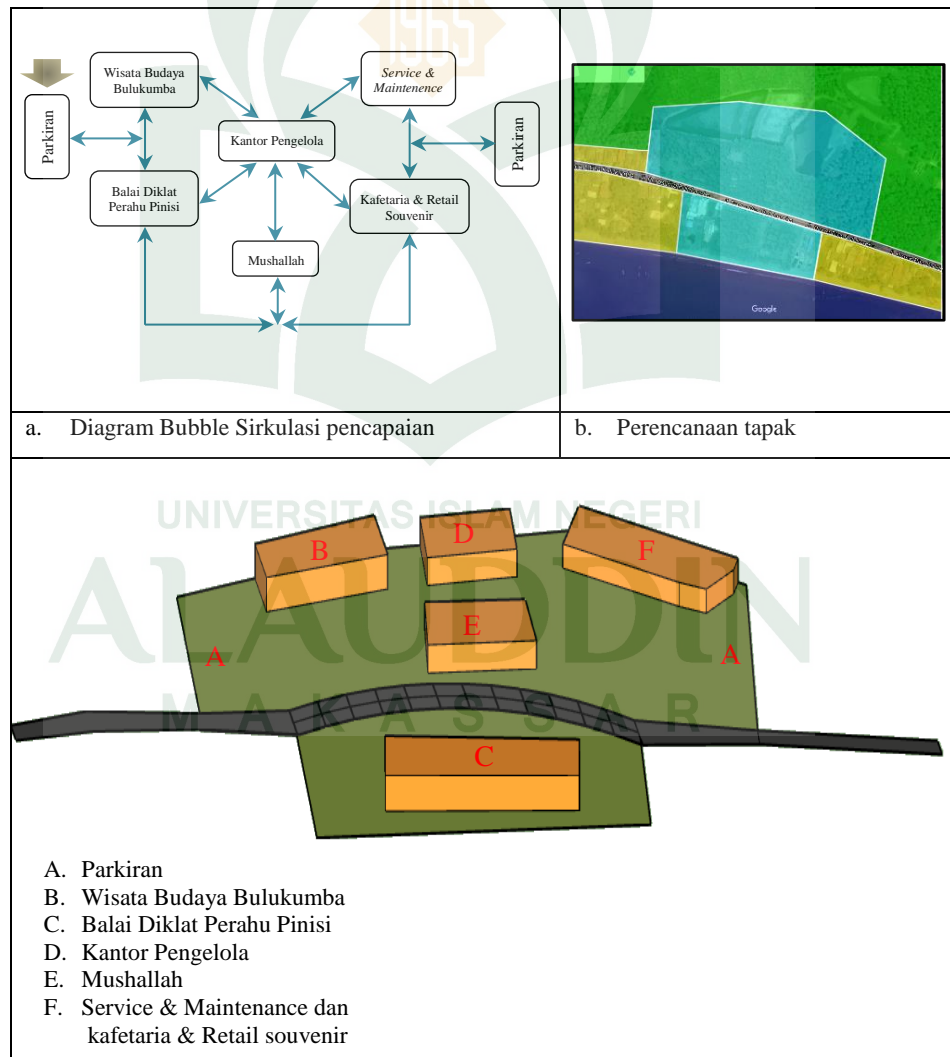
## BAB IV

### PENDEKATAN DESAIN

#### A. Pengolahan Tapak

##### 1. Konsep Sirkulasi Pencapaian

Konsep sirkulasi pencapaian merupakan pemikiran lanjutan dari konsep pengolahan tapak. Konsep sirkulasi pencapaian ini berfungsi untuk mengatur organisasi ruang pada tapak sehingga sesuai dengan permasalahan ruang maupun tapak serta memudahkan untuk mengetahui tingkat hubungan antar ruang dalam tapak.



Tabel 4.1. Konsep sirkulasi pencapaian  
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)



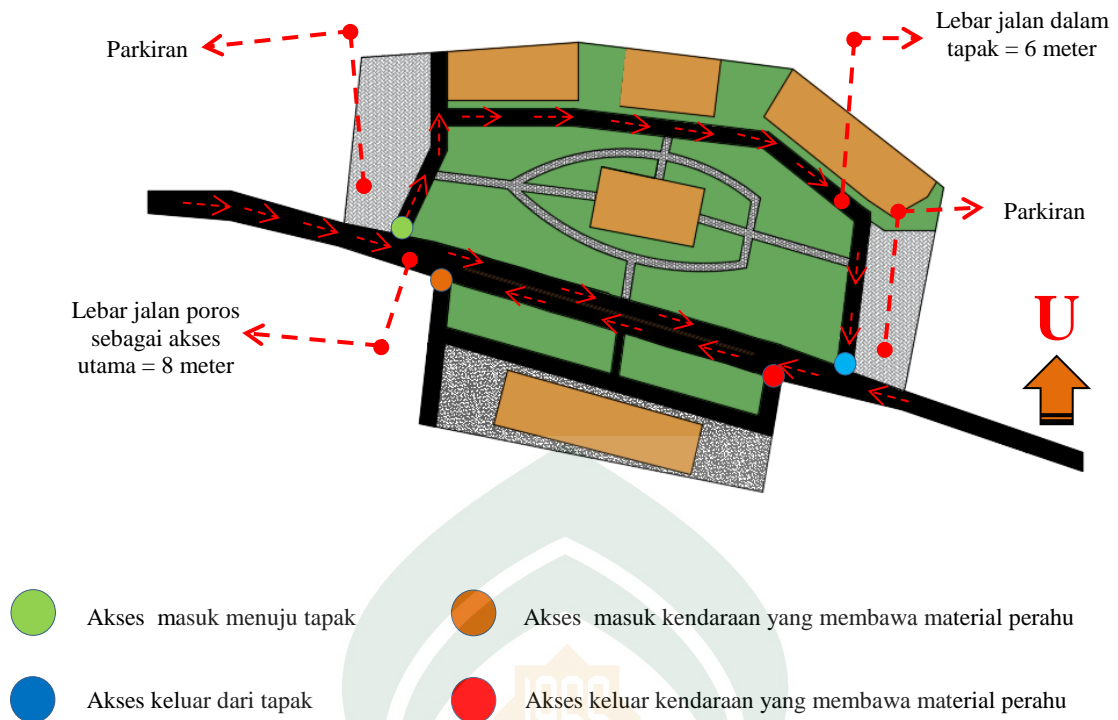
Adapun konsep sirkulasi pencapaian pada Museum ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk area parkir di letakkan pada bagian depan agar memberikan kemudahan pada pengunjung untuk mengaksesnya, dan terdapat 2 area parkir yang masing-masing diletakkan pada jalur masuk dan keluar bangunan.
- b. Bangunan wisata budaya di letakkan pada bagian depan setelah area parkir dan merupakan bangunan pertama yang dapat di akses terlebih dahulu.
- c. Bangunan diklat perahu pinisi di letakkan di seberang jalan utama dan terpisah dari bangunan lainnya, bangunan ini juga terletak dekat laut dengan alasan setelah pembuatan perahu pinisi akses untuk membawa ke laut itu lebih mudah.
- d. Bangunan penunjang di letakkan bagian belakang dan dekat dengan akses keluar agar akses keluar masuk pengelola lebih mudah, serta memudahkan pengunjung untuk mendapatkan souvenir setelah dari museum.
- e. Jalan layang sebagai jalan utama merupakan jalan poros Bulukumba-Bira, jembatan ini berfungsi untuk menyatukan tapak agar tidak terlihat terpisah dengan tapak yang lain.

## **2. Sirkulasi dalam Tapak**

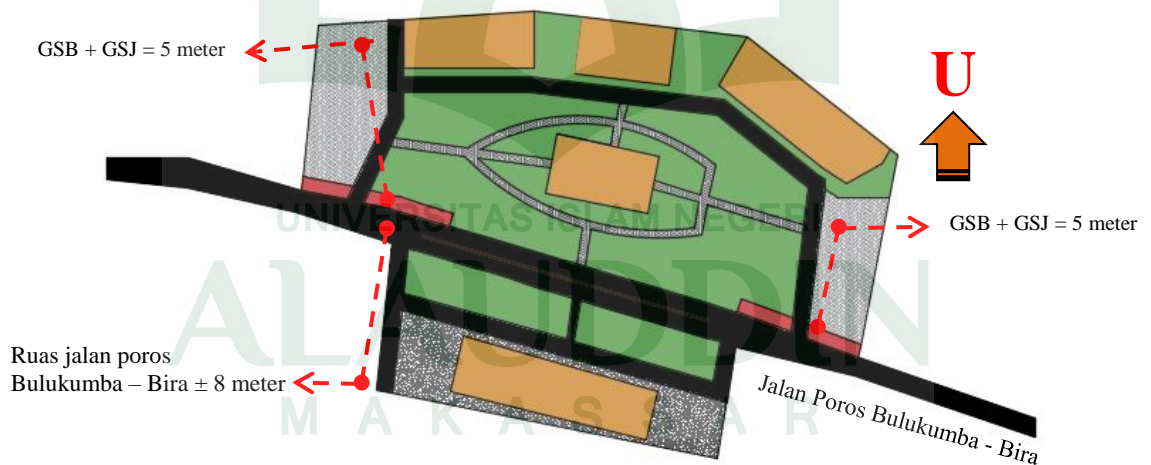
Sirkulasi adalah prasarana penghubung vital yang menghubungkan berbagai kegiatan dan penggunaan dalam sebuah tapak. Sirkulasi dapat juga digambarkan sebagai satu-satunya cara seseorang untuk bisa mengalami sepenuhnya tapak dalam tiga dimensi. Pengalaman berbeda-beda saat menelusuri sebuah tapak, dapat diciptakan melalui perubahan-perubahan dalam sistem sirkulasinya.

Sistem sirkulasi menggambarkan seluruh pola-pola pergerakan kendaraan, barang, dan pejalan kaki di dalam dan keluar-masuk tapak. Selain itu, sistem sirkulasi dalam tapak juga menghubungkan tapak tersebut dengan jaringan sistem sirkulasi di luar tapak.



Gambar 4.2. Sirkulasi dalam tapak  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

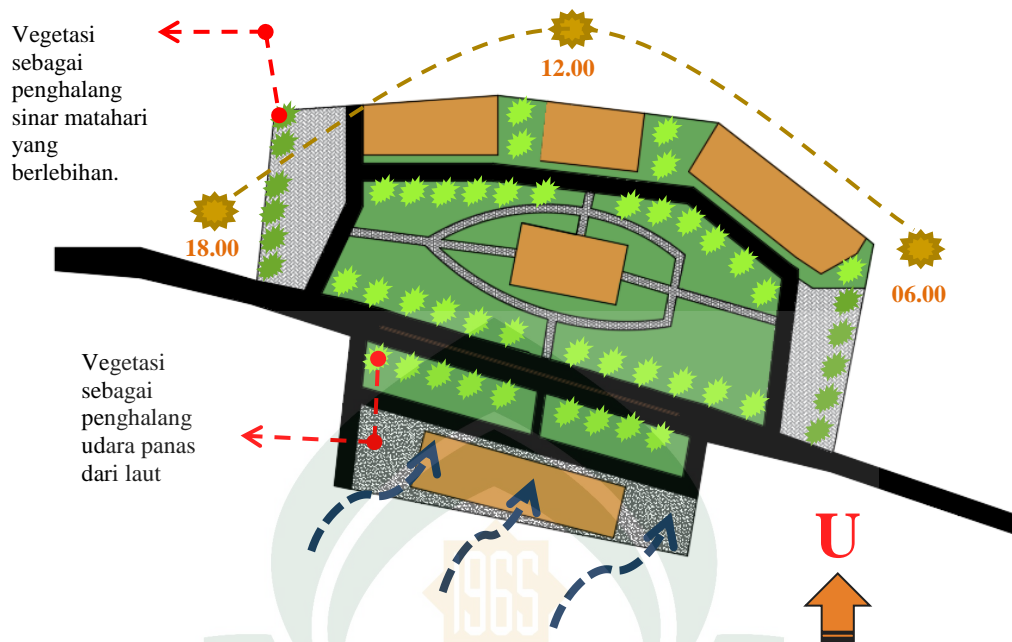
### 3. Garis Sempadan Bangunan dan Garis Sempadan Jalan



- Tidak melakukan pembangunan gedung pada garis sempadan yang telah ditentukan
- Perbandingan BC adalah 30% : 70%, jumlah terbangun sebesar 30% dan tidak terbangun sebesar 70%.

Gambar 4.3. Garis sempadan bangunan dan garis sempadan jalan  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

#### 4. Orientasi Matahari dan Angin



- Pohon digunakan sebagai barrier untuk mengatur kecepatan angin dan menyejukkan angin yang berhembus ke dalam bangunan.
- Pohon digunakan sebagai barrier untuk mengurangi jumlah panas yang bersumber dari sinar matahari dan angin laut.

Gambar 4.4. Orientasi matahari dan angin  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

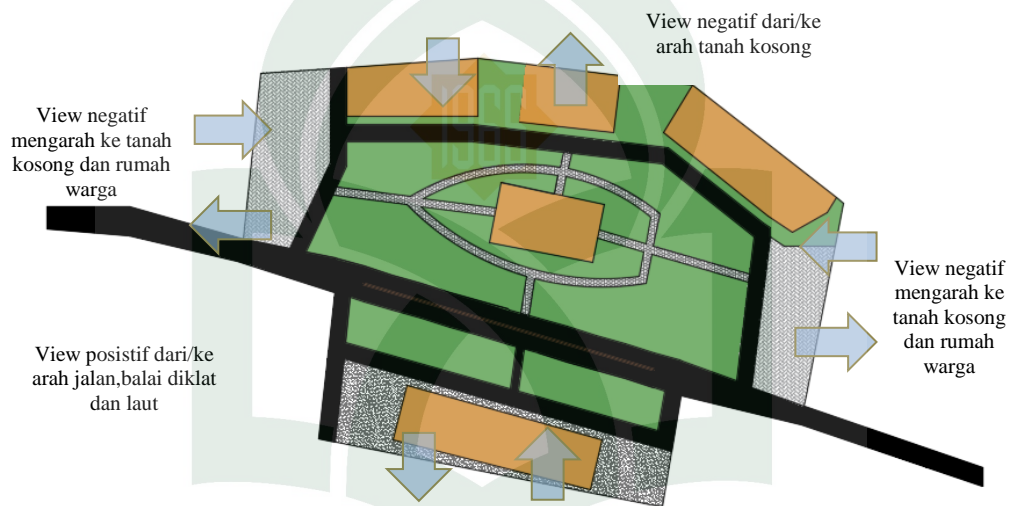
Matahari merupakan salah satu elemen yang mempengaruhi kenyamanan manusia, matahari salah satu sumber yang bisa di manfaatkan sebagai pencahayaan alami namun bisa juga menjadi elemen yang mendatangkan silau kedalam bangunan. Untuk memanfaatkan sinar matahari yang masuk sebagai pencahayaan alami maka bukaan pada sisi timur-barat harus di maksimalkan, tetapi untuk sisi barat pada sore hari ditambahkan vegetasi untuk menghalau sebagian sinar matahari yang berlebihan. Untuk mendukung tingkat kenyamanan manusia dalam ruangan museum maka perlu adanya penerapan sun protection dan sun shading pada bagian-bagian tertentu demi mengurangi efek silau yang disebabkan oleh sinar matahari.

Lokasi tapak merupakan daerah pesisir laut sehingga sering terjadi angin laut yang membawa udara yang panas. Sehingga dibutuhkan

vegetasi sebagai barrier untuk mengurangi udara panas masuk kedalam ruangan.

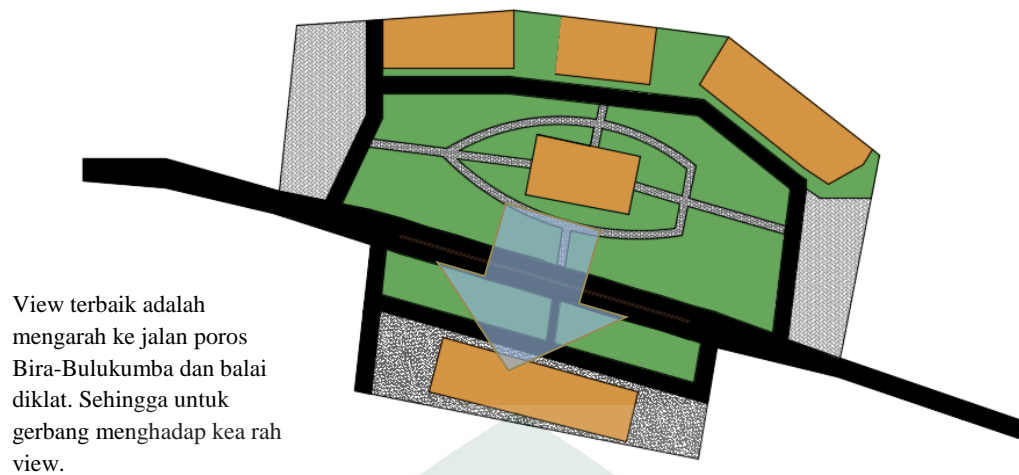
## 5. Orientasi View

View dalam arsitektur adalah arah pandang/pandangan yang dapat dilihat dari tapak menuju ke luar tapak. View cukup berpengaruh di dalam bangunan maupun di luar bangunan. View bangunan secara umum lebih ditunjukkan untuk menempatkan posisi bangunan yang sesuai dengan potensi-potensi positif dan menghindari hal-hal negatif di dalam maupun di luar lingkungannya.



Gambar 4.5. Orientasi view dari luar dan dalam tapak  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

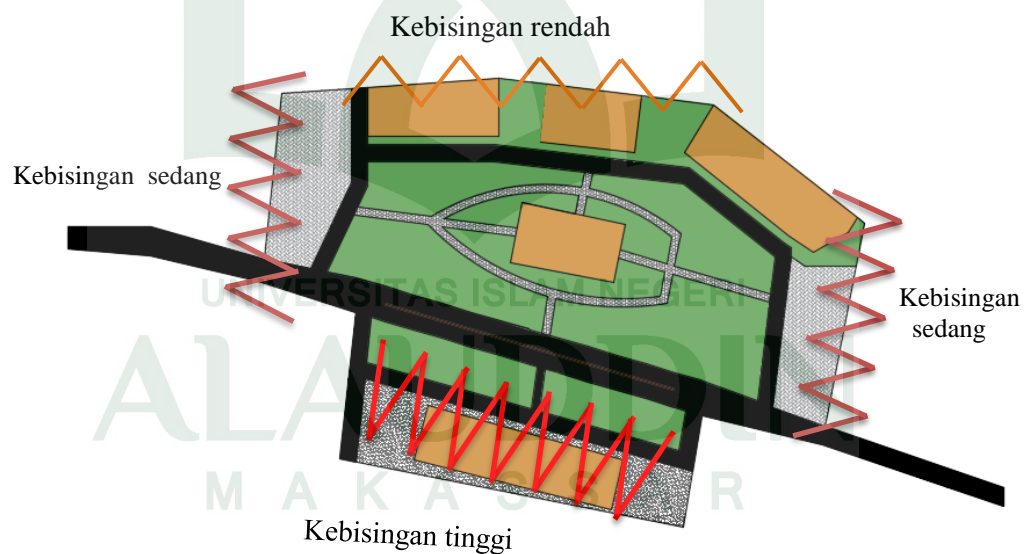
view sangat berpengaruh terhadap penentuan orientasi pada bangunan, dengan pemilihan orientasi bangunan yang menghadap utara-selatan akan menghadirkan view yang menarik karena menghadap ke jalan, balai diklat dan laut yang akan menciptakan ketertarikan sendiri terhadap pengunjung. Selain itu juga view yang menghadap utara-selatan akan diusahakan untuk memasukkan sinar matahari kedalam ruangan.



Gambar 4.6. Orientasi view  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

## 6. Tingkat Kebisingan

Analisis kebisingan digunakan untuk mengetahui seberapa besar intensitas suara yang sesuai dengan batas yang ditentukan dan disesuaikan dengan fungsi bangunan untuk tingkat kebisingannya.

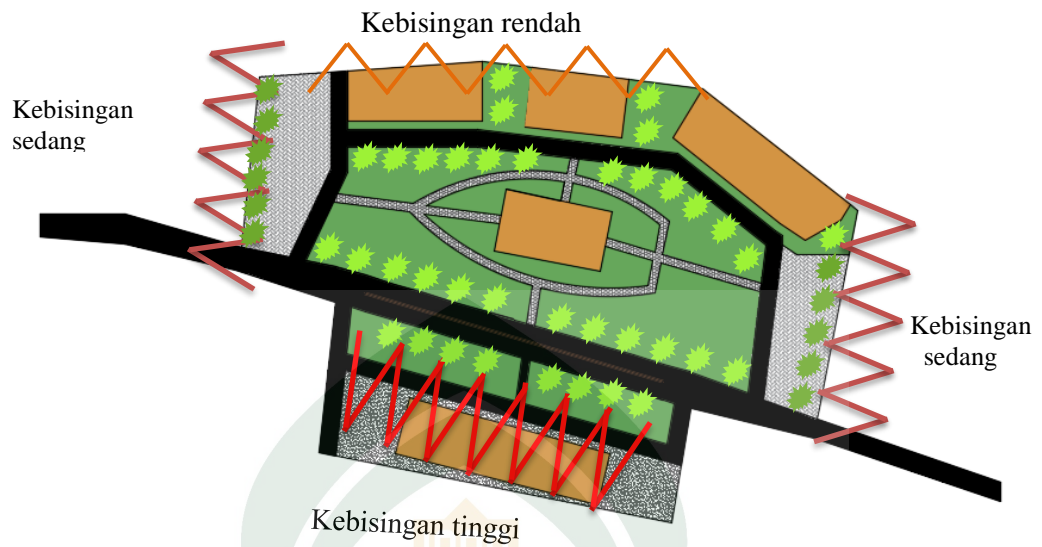


Gambar 4.7. Kebisingan sekitar tapak  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

Untuk mengatasi kebisingan pada tapak maka tindakan yang harus dilakukan adalah meletakkan vegetasi di sekitar tapak yang langsung berhubungan dengan sumber bising, diharapkan dapat memfilter suara bising dari jalan raya dan dari balai diklat. Memberikan bidang-bidang



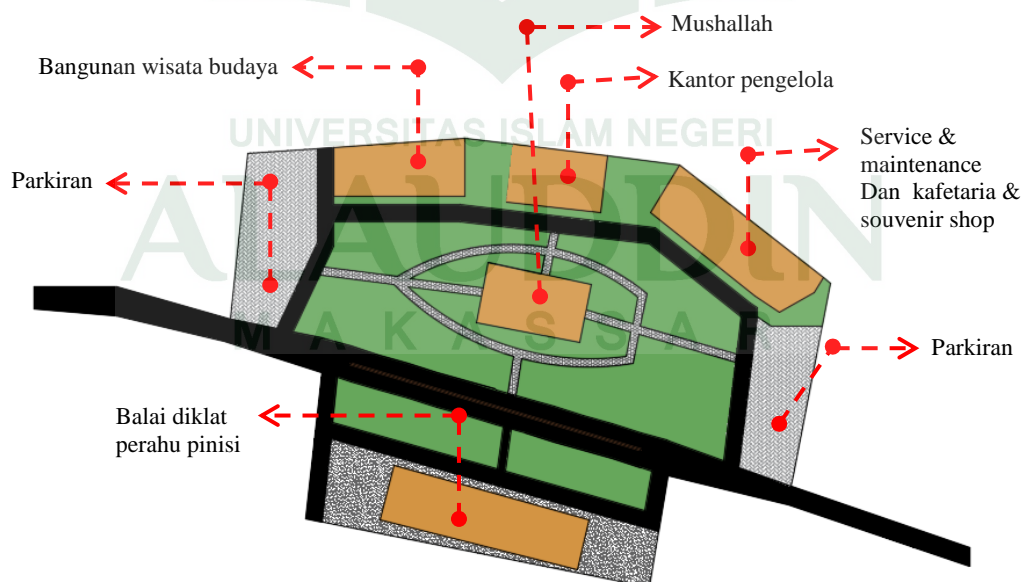
masif pada bagian yang menghadap sumber bising, supaya bising yang masuk area privat dapat di minimalkan.



- Pohon digunakan sebagai barrier untuk meminimalisir kebisingan masuk kedalam tapak
- Jalan yang ditinggikan menjadi salah satu cara untuk mengurangi kebisingan

Gambar 4.8. Mengurangi kebisingan dengan vegetasi  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

## 7. Tata Massa



Gambar 4.9. Tata massa  
(Sumber: Analisis Data, 2017)



Konsep tatanan massa di buat berdasarkan penzoningan dan menyesuaikan dengan tapak yang ada. Adapun pertimbangan perletakan tata massa adalah sebagai berikut:

- a. Bangunan utama, berupa gedung yang terletak paling depan dan berdekatan dengan jalan masuk utama agar memudahkan pengunjung untuk menjangkaunya. Bangunan ini berfungsi sebagai ruang pameran utama seperti pameran tetap dan pameran temporer, selain itu dalam bangunan ini juga terdapat ruang-ruang penerimaan seperti *lobby*, ruang informasi, loket tiket, ruang tunggu, ruang penitipan barang dan ruang keamanan.
- b. Bangunan utama, berupa bangunan yang befungsi sebagai Balai Diklat pembuatan perahu pinisi. Sehingga pengunjung bisa melihat dan belajar dalam proses pembuatan perahu pinisi. Bangunan ini berada di sebelah jalan utama dan terpisah dari bangunan yang lain.
- c. Bangunan penunjang yang berupa kantor pengelola, berupa gedung yang terletak dekat gedung wisata dan bangunan penunjang lainnya. Berfungsi untuk mengontrol setiap aktivitas yang ada dalam setiap gedung. Di area bangunan ini terdapat ruang-ruang pengelola museum.
- d. Bangunan penunjang berupa mushallah, gedung yang berada di antara bangunan lainnya yang memisahkan antara bangunan utama, kafetaria dan bangunan *service & maintenance*. Yang berfungsi sebagai tempat peribadatan bagi para pengunjung.
- e. Bangunan penunjang lainnya yang terletak berdekatan dengan pintu keluar pameran. Bangunan ini diletakkan di bagian belakang bangunan agar pengunjung yang baru saja keluar dari ruang pameran berjalan untuk mencapai bangunan penunjang, hal ini dimaksudkan untuk memperkenalkan sebagian area museum budaya ini. Di dalam bangunan ini terdapat ruangan kafetaria dan retail souvenir.

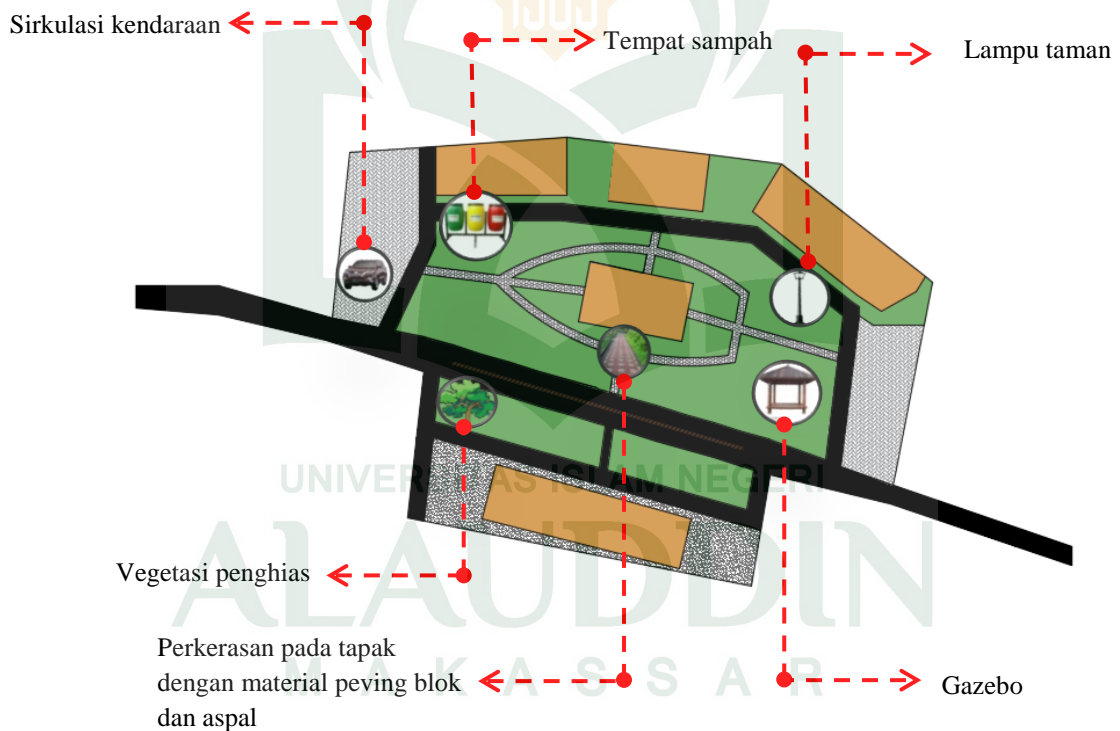
## 8. Konsep Tata Ruang Luar

Umumnya ruang luar digunakan sebagai lahan hijau, pengolahan parkir, tempat perletakan *street furniture*, pemilihan material landscape,

dan penanaman vegetasi sebagai peredam bising dan pengendali iklim. Hal dimaksudkan agar tatanan ruang luar atau landscakape memberikan kesan yang indah sebagai elemen pendukung dari keberadaan museum budaya di Kabupaten Bulukumba.

Adapun konsep tata ruang luar pada museum sebagai berikut:

- a. Sekeliling site akan digunakan sebagai jalur sirkulasi bagi pejalan kaki dan kendaraan
- b. Penataan material landscape seperti street furniture, gazebo pada titik tertentu untuk menambah kesan estetika pada ruang luar.
- c. Vegetasi direncanakan akan ditanam melingkari site dan beberapa tanaman kecil sebagai penghijauan dan pembatas sirkulasi.
- d. Penggunaan perkerasan pada area tertentu.



4.10. Konsep tata ruang luar  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

## B. Bentuk Bangunan Museum Budaya

Konsep bentuk sangat berpengaruh dalam melakukan perancangan museum budaya dimana bentuk dan karakter bangunan akan mempengaruhi nilai jual pada bangunan tersebut. Konsep bentuk yang diterapkan dalam perancangan museum ini lebih banyak mengarah ke bentuk perahu, sebagaimana Kabupaten Bulukumba kaya dengan pembuatan perahu. Dan dalam alquran Allah SWT menjelaskan tentang manfaat yang bisa kita pelajari dari penciptaan perahu atau kapal tersebut. Sebagaimana firman Allah SWT yang berbunyi dalam Q.S. Al Qamar/54: 15.

وَلَقَدْ تَرَكْنَهَا آيَةً فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ ۝

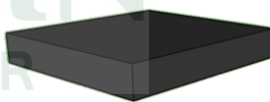
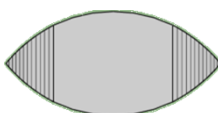
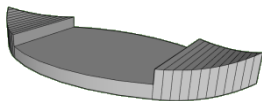
Terjemahnya:

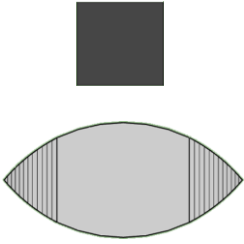
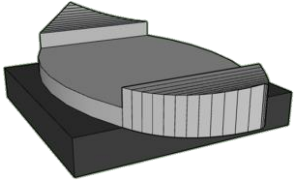
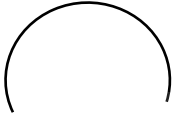
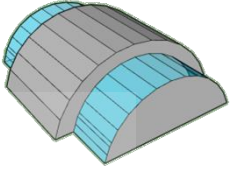
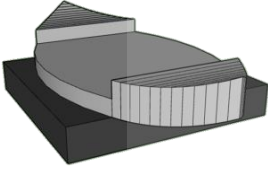
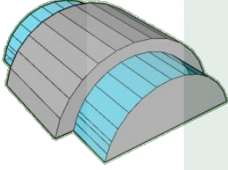
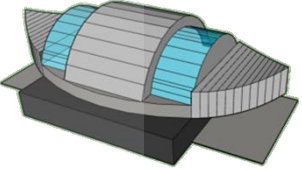
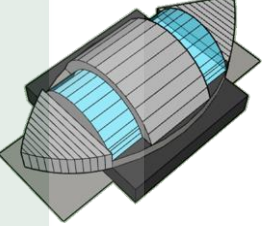

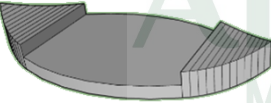
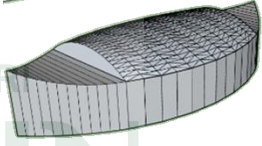
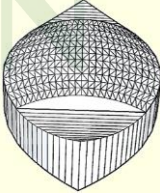
“Dan sesungguhnya telah Kami jadikan kapal itu sebagai pelajaran, maka adakah orang yang mau mengambil pelajaran?”. ( Q.S. Al Qamar : 15).

Berdasarkan dalil diatas kita dapat mengambil pelajaran yang terkandung dalam penciptaan perahu tersebut. Salah satu pelajaran yang dapat kita ambil yaitu perahu bisa menjadi alat transportasi yang digunakan dalam hal menyelamatkan diri dari bencana. Sehingga museum ini juga nantinya bisa menjadi tempat untuk menampung orang-orang yang terkena bencana seperti bencana banjir yang terjadi di daerah tersebut.

### 1. Alternatif bentuk 1

Tabel 4.1. Alternatif bentuk 1


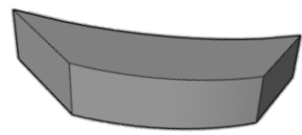
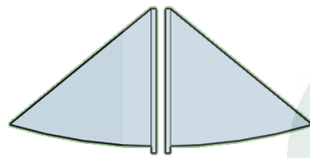
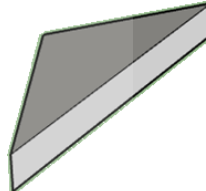
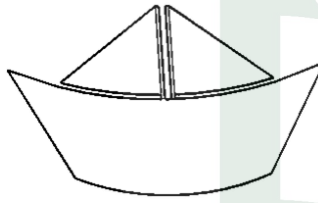
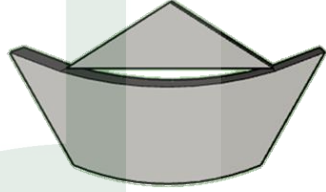
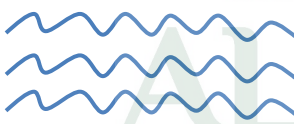
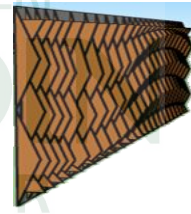
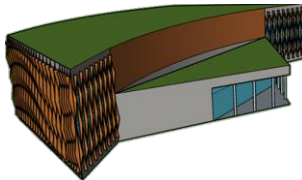
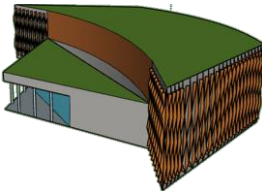
Pola bentuk	Keterangan	Hasil olah bentuk
 Persegi empat	Bentuk diambil dari persegi empat ( <i>Sulapa Appa</i> ) yang dalam filosofi bugis Bulukumba diartikan sebagai elemen unsur kehidupan manusia. Dan segi empat ini merupakan bentuk badan rumah tradisional di Bulukumba.	
 Pola badan perahu	Bentuk perahu diambil sebagai representatif mahakarya yang ada di Kabupaten Bulukumba sebagai “ <i>Butta Panrita Lopi</i> ”.	

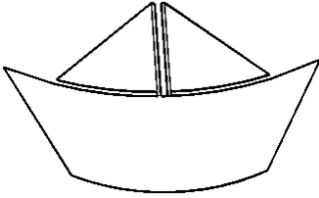
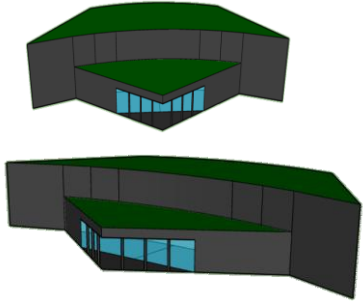
	<p>Penggabungan kedua bentuk ini untuk mendapatkan bentuk bangunan yang diinginkan. Dan sebagai perwujudan budaya yang ada di Kabupaten Bulukumba.</p>	
 Garis elips	<p>Garis elips diambil sebagai pola dasar untuk bentuk penutup bangunan nantinya. Dan dianggap sebagai suatu permukaan yang teratur dan translasional.</p>	
 Badan bangunan   Penutup bangunan	<p>Transformasi dari kedua bentuk ini menjadi satu kesatuan yang merupakan bentuk utama dari bangunan museum budaya di Kabupaten Bulukumba. Bentuk bangunan ini juga menjawab teori arsitektur tradisional yang dimana bangunan harus mempunyai kaki, badan dan kepala.</p>	  
   Pola badan perahu	<p>Bentuk dasar untuk bangunan ini diambil dari pola badan perahu. Bangunan ini difungsikan sebagai pusat pendidikan dan pelatihan pembuatan perahu pinisi. Bentuk ini tidak jauh dari bentuk bangunan museum agar bangunan dalam tapak mempunyai satu kesatuan dengan bangunan lain.</p>	  

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

## 2. Alternatif bentuk 2

Tabel 4.2. Alternatif bentuk 2

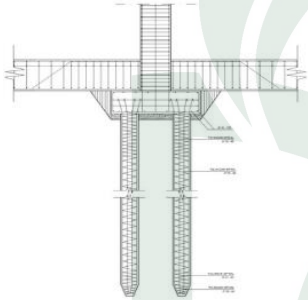
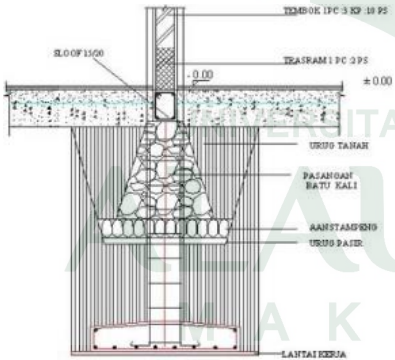
Pola bentuk	Keterangan	Hasil olah bentuk
 <p>Pola badan perahu</p>	<p>Badan perahu ini diambil menjadi bentuk dasar bangunan utama, dan bangunan ini nantinya mempunyai fungsi sebagai ruang pameran tetap pada museum. Serta mempunyai elevasi lebih tinggi dari bangunan lainnya.</p>	
 <p>Layar perahu</p>	<p>Selain badan perahu, layar perahu juga di jadikan bentuk dasar bangunan utama, tetapi fungsinya sebagai entrance utama untuk menuju ruangan pameran. Kedua layar perahu ini nantinya disatukan sehingga membentuk bangunan yang utuh.</p>	
 <p>Badan dan layar perahu</p>	<p>Kedua elemen ini menjadi inti dalam bentuk bangunan museum. Karena kedua elemen ini saling berkaitan satu sama lain, maka bentuk bangunan nantinya berbentuk perahu. Untuk masyarakat Bulukumba perahu sangat penting dalam kehidupan mereka sehari-hari untuk digunakan berlayar. Dan tak salah Kabupaten Bulukumba mempunyai motto “Bulukumba Berlayar”.</p>	
 <p>Pola gelombang air laut</p>	<p>Bentuk fasade museum ini mengambil pola gelombang air laut, sebagai salah satu unsur yang unik yang terdapat di alam ini. selain itu museum ini nantinya terletak dekat dengan laut sehingga memberikan satu kesatuan antara bangunan dan alam.</p>	
 	<p>Hasil akhir dari pengolahan bentuk sehingga menjadi satu bangunan yang sederhana. Bangunan museum yang berbentuk perahu ini nantinya bisa memberikan pembelajaran akan pentingnya menjaga mahakarya pembuatan perahu pinisi di Kabupaten Bulukumba sebagai transportasi perpaduan teknologi dan budaya.</p>	

 <p>Badan dan layar perahu</p>	<p>Gabungan badan dan layar perahu menjadi bentuk dari bangunan pusat pendidikan dan pelatihan pembuatan perahu pinisi. Bentuk ini memiliki satu kesatuan dengan bangunan museum.</p>	
---	---	---

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

### C. Struktur pada Bangunan Museum Budaya

Tabel 4.3. Struktur pada bangunan museum budaya

Nama struktur	Penerapan pada bangunan
 <p>Pondasi tiang pancang</p>	<p>Bangunan utama untuk bangunan wisata budaya menggunakan pondasi tiang pancang, dimana bangunan utama merupakan bangunan yang mempunyai level 2 lantai.</p>
 <p>Pondasi poer plat</p>	<p>Bangunan balai diklat dan bangunan penunjang lainnya menggunakan pondasi poer plat. Dimana bangunan ini mempunyai level 1 lantai.</p>



 <p>Kolom dan balok</p>	<p>Penggunaan struktur ini digunakan pada setiap bangunan pada museum budaya. Kolom dan balok ini menggunakan beton bertulang.</p>
 <p>Dinding batu bata</p>	<p>Material dinding batu bata diaplikasikan pada setiap bangunan museum.</p>
 <p>Aluminium composite panel (ACP)</p>	<p>Material dinding ACP diterapkan pada bangunan wisata budaya dan bangunan penunjang.</p>
 <p>Dinding kaca</p>	<p>Dinding dengan material kaca diterapkan pada bangunan wisata budaya dan bangunan penunjang.</p>


 <p>Bentang lebar space frame</p>	<p>Penutup bangunan menggunakan struktur bentang lebar space frame dan di aplikasikan pada bangunan utama.</p>
 <p>Rangka baja ringan</p>	<p>Struktur rangka baja ringan digunakan sebagai rangka penutup bangunan. Diterapkan pada bangunan penunjang.</p>

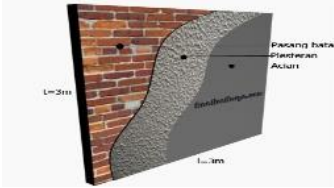



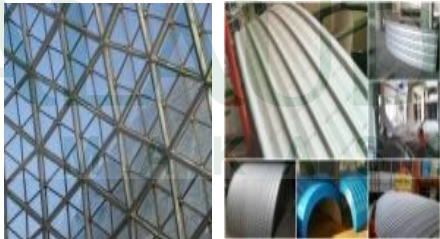
(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

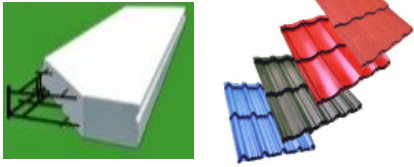
#### D. Material pada Bangunan Museum Budaya

Konsep material pada bangunan museum budaya menggunakan material modern yang dikombinasikan dengan material local sehingga tetap memberikan kesan tradisional pada bangunan. Material tersebut nantinya akan berpengaruh terhadap pengunjung museum dalam menerjemahkan kesan yang akan ditunjukkan oleh bangunan.

Tabel 4.4. Konsep penerapan material

Elemen arsitektural	Material	Kesan yang di timbulkan	Penerapan pada bangunan
Dinding	 <p>Batu alam ekspos</p>	Keras, kokoh, alami	Bangunan utama, kantor pengelola, masjid

	 <p>Lapisan semen</p>	Sederhana, fleksibel	Bangunan utama, kantor pengelola, masjid, kafetaria dan <i>service &amp; maintenance</i>
	 <p>Aluminium composite panel</p>	Modern, fleksibel	Bangunan wisata budaya dan bangunan penunjang.
	 <p>Kaca</p>	Keterbukaan, luas, tidak di batasi, santai, modern.	Bangunan wisata budaya dan bangunan penunjang
Lantai	 <p>Keramik lantai</p>	Formal, keras, rapi, mudah di bersihkan	Bangunan utama, bangunan penunjang
Atap	 <p>Kaca dan metal</p>	Modern, standart	Bangunan utama

	 <p>Dak beton dan genteng</p>	Polos, stabil, sederhana, halus.	Area bangunan utama dan bangunan penunjang.
--	--	----------------------------------	---

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

## E. Material Landscape

### 1. Material lunak (*soft material*)

Tabel 4.5. Material lunak (*soft material*)

Nama material	Fungsi/kegunaan
 <p>Rumput</p>	jenis tanaman yang berfungsi sebagai pembentuk bidang lantai. Termasuk golongan ini ialah tanaman yang tingginya mulai dari nol sampai setinggi mata kaki seperti: lumut, rumput gajah.
 <p>Pohon palm raja</p>	Menghubungkan bangunan dengan lingkungan sekitarnya, menyatukan dan menyelaraskan lingkungan, dan menciptakan view yang indah.
 <p>Pohon lontar</p>	Pohon lontar sebagai tanaman khas suku Bugis disimpan dalam kawasan sebagai vegetasi agar dapat menguatkan nilai kawasan sebagai museum budaya yang memiliki nilai-nilai budaya suku Bugis.
 <p>Pohon kiara payung</p>	Pohon kiara payung secara umum berfungsi sebagai pelindung terhadap efek silau matahari, pengendali arah angin dan penyaring debu, sehingga dapat mengurangi efek sinar matahari kedalam kawasan sehingga kawasan terlihat teduh dan menyejukkan bagi pengunjung.

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)

## 2. Material Keras (*Hard material*)

Tabel 4.6. Material keras (*Hard material*)

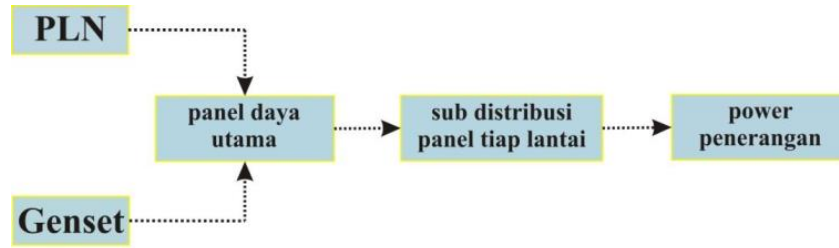
Nama material	Fungsi / kegunaan
 <p>Aspal</p>	<p>Aspal digunakan sebagai material untuk sirkulasi kendaraan dalam tapak.</p>
 <p>Paving block</p>	<p>Material paving block sebagai bahan jalan pada pedestrian. Paving blok sebagai jalur pejalan kaki di sekitar kawasan bertujuan untuk mempermudah pejalan kaki mengakses kawasan. Dan paving block digunakan juga pada area parkir disekitar bangunan.</p>
 <p>Gazebo</p>	<p>Gazebo adalah bangunan peneduh yang terdapat pada kawasan untuk tempat istirahat menikmati suasana sekitar bangunan museum.</p>
 <p>Bangku taman</p>	<p>Bangku taman ini difungsikan sebagai tempat istirahat sementara untuk pengunjung apabila kelelahan berkeliling dalam kawasan. Bangku taman ini didesain dengan menggunakan material kayu yang lebih alami sehingga dapat menyatu dengan tema museum sebagai museum budaya yang menganut nilai-nilai tradisional.</p>
 <p>Lampu taman</p>	<p>Lampu taman mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai penerang lingkungan dan sebagai estetika. Sebagai penerang lingkungan lampu harus memberikan suasana terang di malam hari agar terkesan aman sehingga terbebas dari rasa takut. Sebagai estetika, lampu taman dikreasikan untuk mendapatkan keindahan.</p>

(Sumber: Analisis Penulis, 2017)



## F. Konsep Utilitas

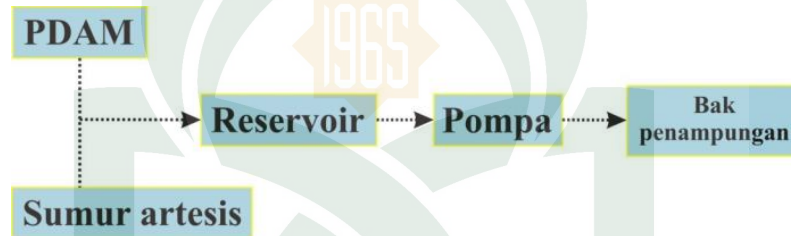
### 1. Sistem Jaringan Listrik



Gambar 4.11. sistem jaringan listrik  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

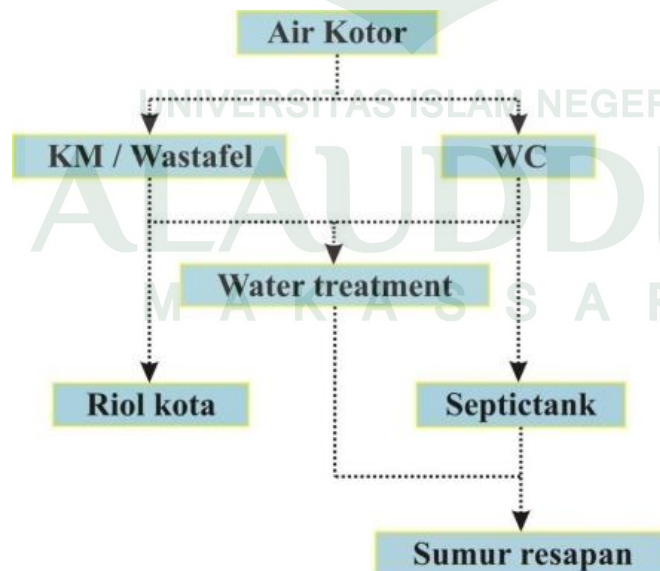
### 2. Sistem Plumbing

#### a. Air Bersih



Gambar 4.12. Sistem air bersih  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

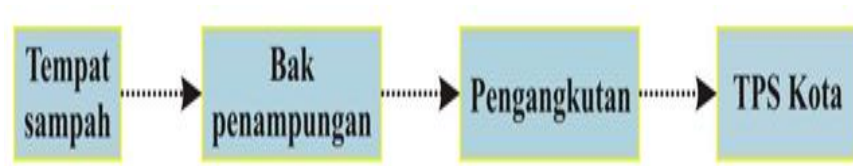
#### b. Air Kotor



Gambar 4.13. Sistem air kotor  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

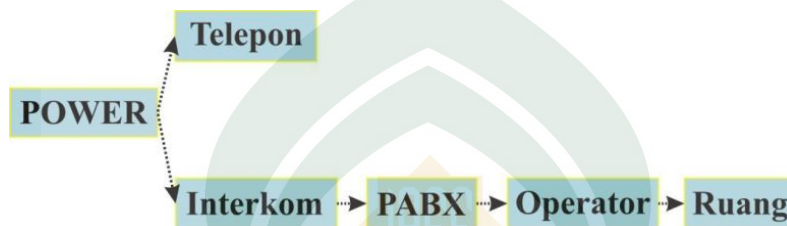


c. Sampah



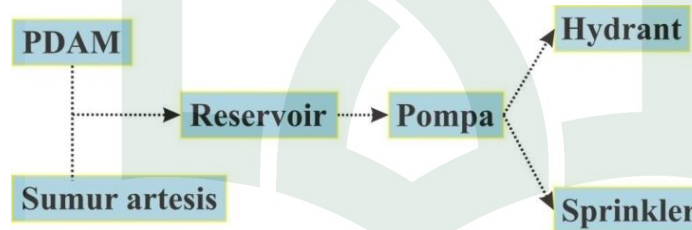
Gambar 4.14. Sistem pembuangan sampah  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

3. Sistem Komunikasi



Gambar 4.15. Sistem komunikasi  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

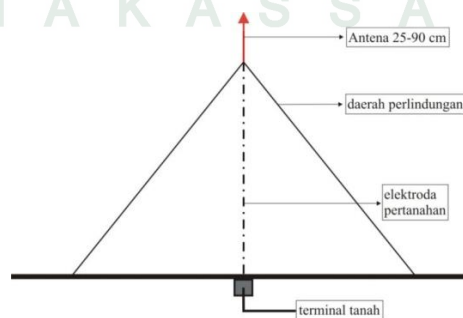
4. Sistem pencegah kebakaran



Gambar 4.16. Sistem pencegah kebakaran  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

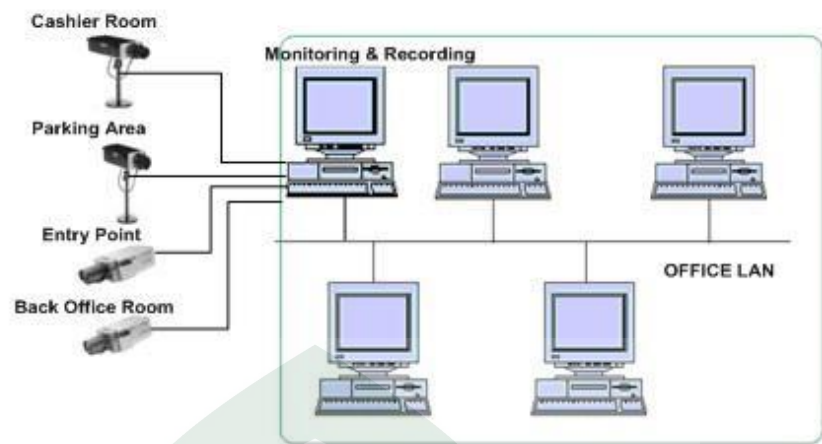
5. Sistem Keamanan

a. Penangkal petir



Gambar 4.16. Sistem penangkal petir  
(Sumber: Analisis Data, 2017)

b. CCTV



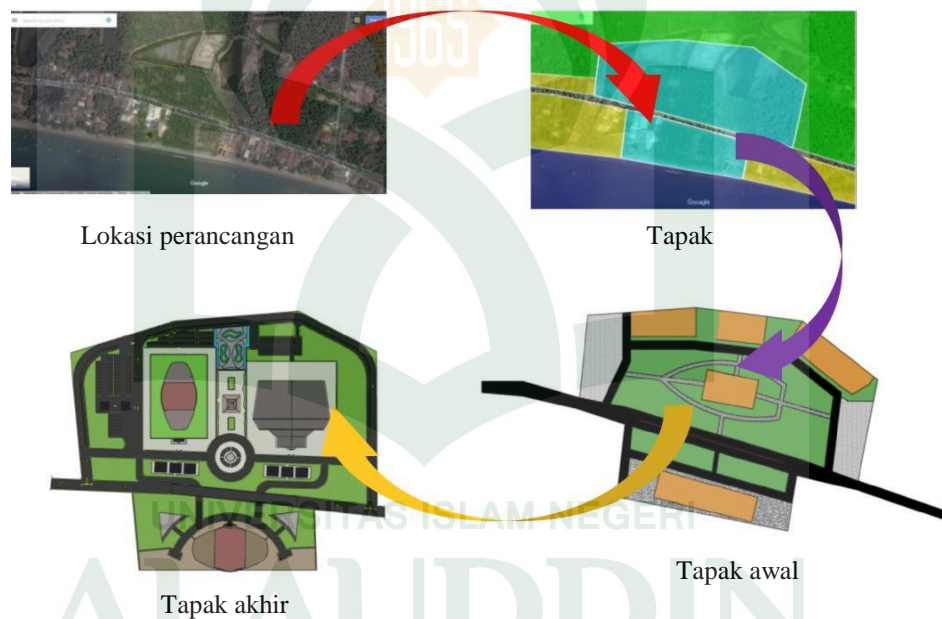
Gambar 4.16. Sistem penangkal petir  
(Sumber: <http://kbb-sistemcctv.blogspot.com>, 2017)

## BAB V

### TRANSFORMASI DESAIN

#### A. Transformasi Lokasi dan Tapak

Lokasi terpilih berada di Kelurahan Tanah Lemo, Kecamatan Bonto Bahari, Kabupaten Bulukumba dengan jarak sekitar  $\pm 2$  km dari pusat kota Kabupaten Bulukumba. Terpilihnya lokasi perancangan ini dikarenakan sebagai pusat pembuatan perahu pinisi, salah satu kecamatan yang sering digunakan sebagai lokasi pelaksanaan acara budaya serta mempunyai akses yang dekat dengan daerah lainnya.



- Perubahan bentuk tapak awal untuk mendapatkan tapak akhir dipengaruhi beberapa hal seperti pola sirkulasi pencapaian, kemudahan aksesibilitas sekitar tapak, dan pola hubungan antar bangunan.

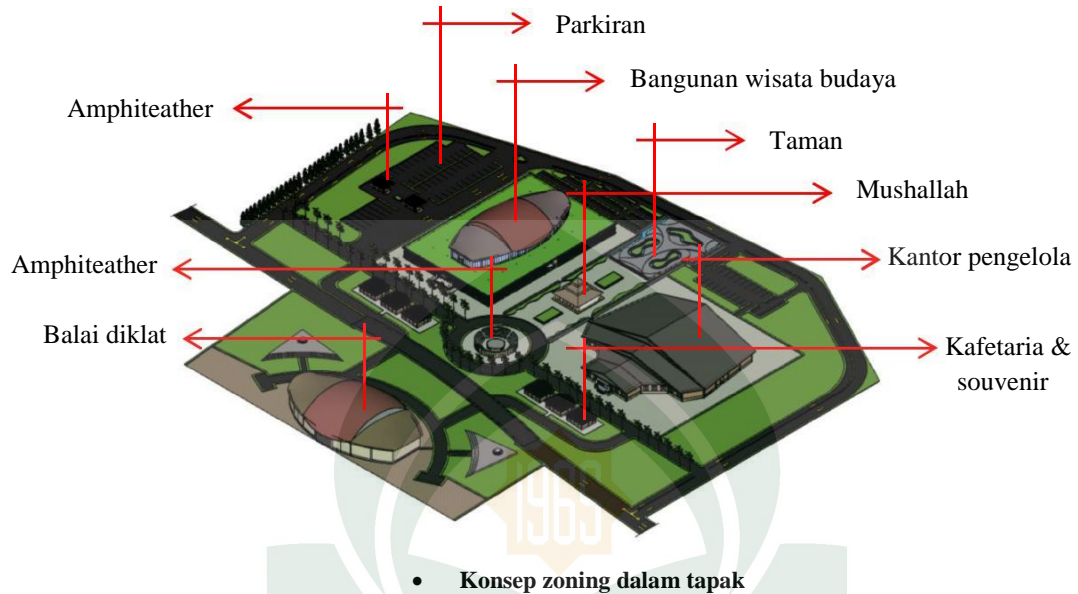
Gambar 5.1. Lokasi dan tapak  
(sumber: Analisis penulis, 2018)

#### B. Tanggapan Lokasi

Tanggapan lokasi merupakan hasil dari analisis yang dilakukan pada bab sebelumnya dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan keberadaan hotel resort dengan cara mengolah tapak. Untuk mengelolah

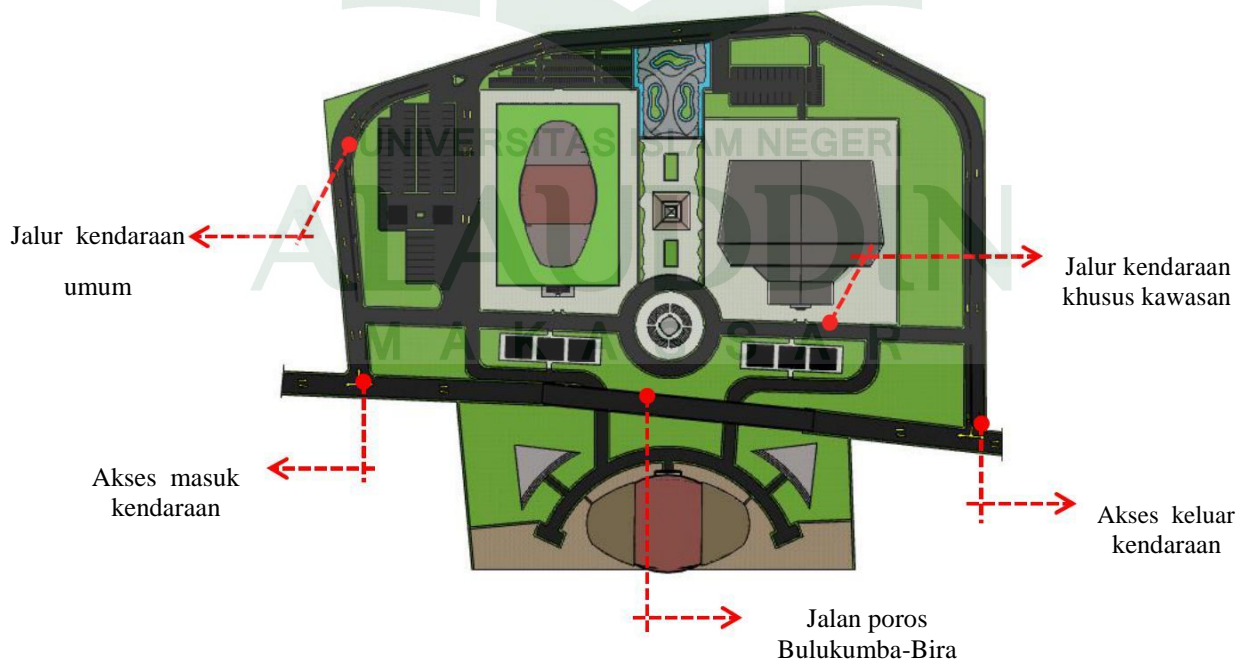
tapak perlu memperhatikan keadaan tapak seperti zoning, sirkulasi, vegetasi dan lain lain yang mempengaruhi dalam proses perancangan tapak.

### 1. Zoning



Gambar 5.2. Zoning  
(sumber: Olah desain,2018)

### 2. Sirkulasi

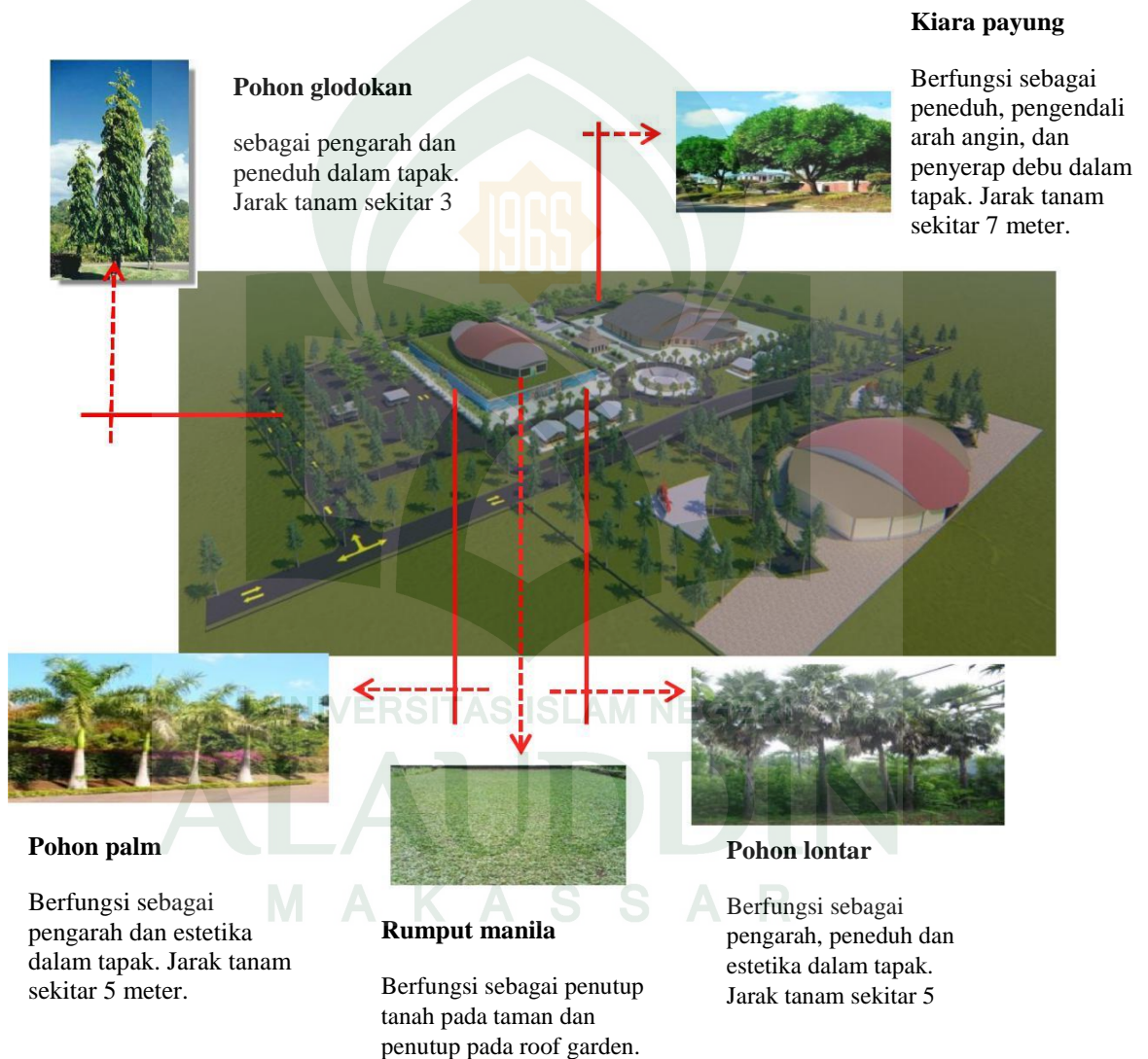


Gambar 5.3 Sirkulasi pada tapak  
(sumber: Olah desain,2018)

Pola sirkulasi dalam tapak terbentuk berdasarkan sirkulasi pencapaian dan tata letak massa bangunan dalam tapak, agar memudahkan pencapaian ke dalam-keluar tapak.

### 3. Vegetasi

Vegetasi pada site berfungsi sebagai filter angin, sinar matahari langsung dan suara dari luar bangunan, juga sebagai estetika dalam tapak.

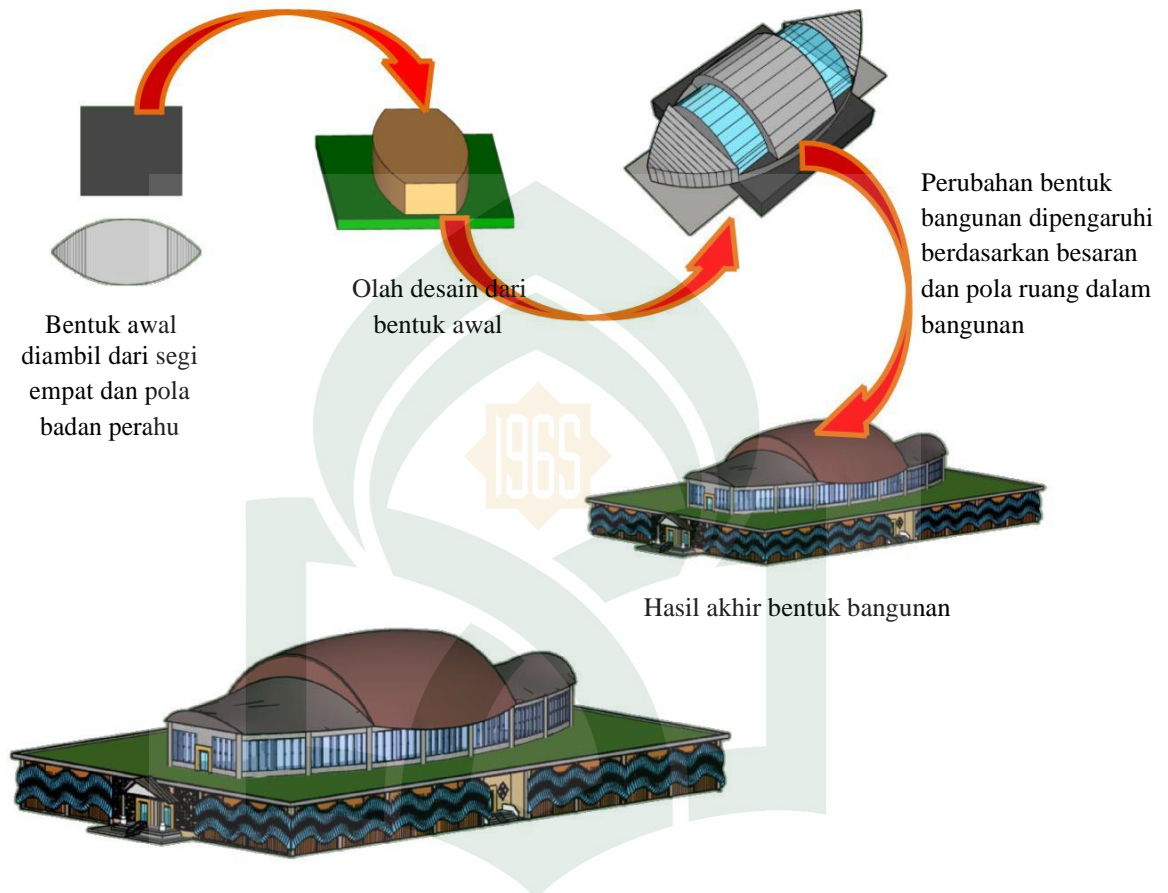


Gambar 5.4. Penerapan vegetasi pada tapak  
(sumber: Olah desain,2018)



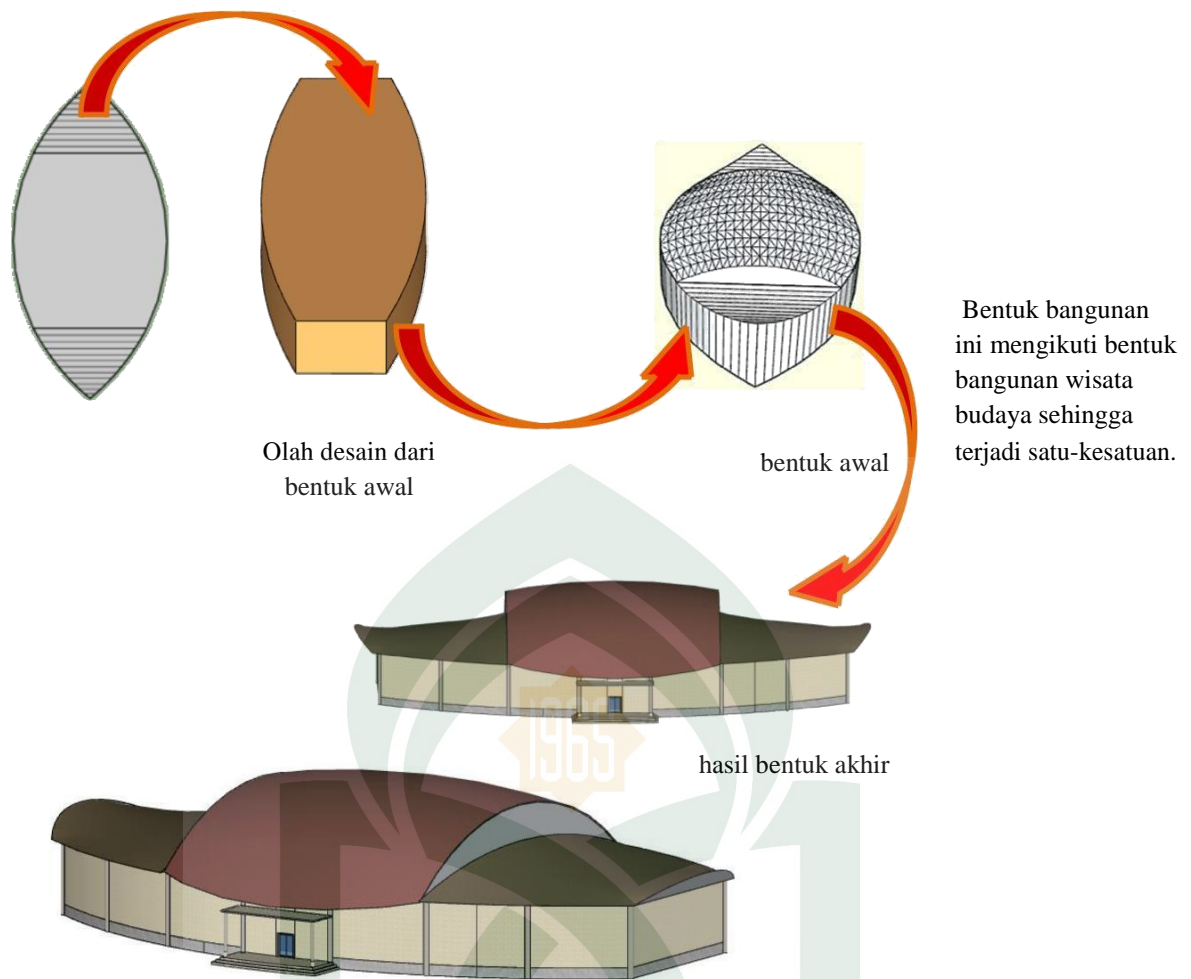
### C. Transformasi pada Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan museum diambil dari pendekatan metafora antara rumah tradisional dan kapal pinisi. Kedua bentuk ini diambil karena merupakan hasil budaya yang ada di Kabupaten Bulukumba.



Gambar 5.5. Hasil akhir bentuk bangunan wisata budaya (Sumber: Olah desain, 2018)




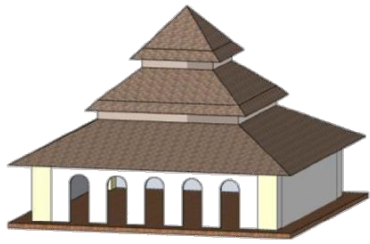


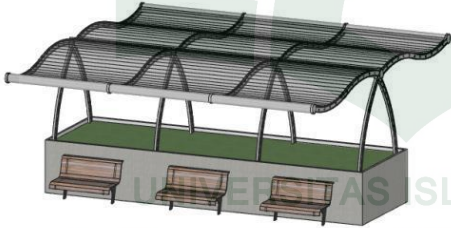


Gambar 5.6. Hasil akhir bentuk bangunan balai diklat  
(Sumber: Olah desain, 2018)

Konsep bentuk bangunan penunjang diambil dari bentuk konsep bangunan utama yaitu segi empat dan mengikuti pola tapak.

Tabel 5.1. Gambar bangunan penunjang

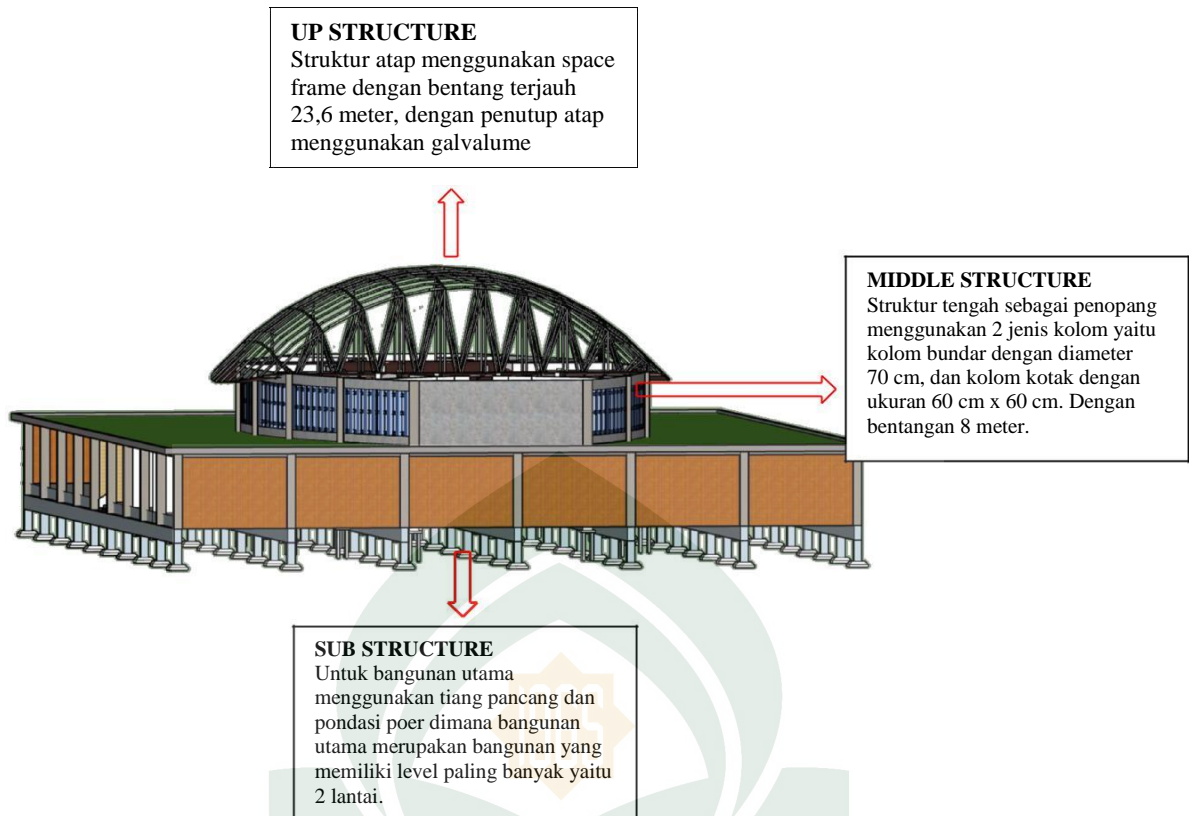
Bangunan	Fungsi bangunan
	Kantor pengelola

	Mushallah
	<i>Service &amp; maintenance</i>
	Kafetaria & retail souvenir
	Halte

(Sumber: Olah desain,2018)

#### **D. Transformasi Konsep Struktur Dan Material**

Penggunaan struktur dan material pada bangunan disesuaikan dengan keadaan tanah di daerah perancangan. Adapun struktur dan material yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 5.7. Pendekatan Struktur  
(Sumber: Olah desain, 2018)

Untuk konsep perancangan struktur di bagi menjadi tiga point:

#### 1. Sub Struktur

- Untuk struktur bawah bangunan utama menggunakan pondasi tiang pancang dan pondasi poer.
- Untuk bangunan-bangunan penunjang menggunakan pondasi poer dan pondasi garis.

#### 2. Middle Struktur

- Untuk kolom bangunan utama menggunakan dua jenis kolom yaitu kolom bundar dan kolom kotak. Kolom bundar berdiameter 70 cm dan kolom kotak berdimensi 60/60 dengan jarak bentang kolom yaitu 8 meter. Balok utama berdimensi 65/65.
- Untuk dinding bangunan utama menggunakan bata ringan dan dinding kaca.
- Untuk lantai bangunan menggunakan plat dengan ketebalan 15 cm.
- Untuk partisi menggunakan partisi berbahan kalsiboard

### 3. Up Struktur

- a. Untuk atap bangunan utama menggunakan struktur space frame dan plat beton sebagai penutup atap.
- b. Untuk atap bangunan penunjang lainnya menggunakan atap genteng berstruktur kuda-kuda baja ringan.

## E. Transformasi Tata Ruang Layout Pada Bangunan

Persentase pemanfaatan lahan museum budaya terdiri atas lahan bangunan dan ruang terbuka. Adapun uraian lahan bangunan dan lahan terbuka adalah sebagai berikut :

### 1. Bangunan

Tabel 5.2. Luas lahan bangunan

Bangunan	Jumlah Unit	Luas/ Unit(m <sup>2</sup> )	Luas Jumlah (m <sup>2</sup> )
Wisata Budaya	1	3456	3456
Balai Diklat	1	2130	2130
Kantor pengelola	1	3789,19	3789,19
Mushallah	1	144	144
Service & maintenance	1	265,91	265,91
Pos jaga	2	16	32
Kafetaria & retai souvenir	6	71,61	429,66
Halte	2	19,25	38,5
Jumlah			10285,26

(Sumber : Olah data, 2018)

### 2. Lahan Terbuka

Tabel 5.3. Luas Lahan terbuka

Ruang terbuka	Jumlah unit	Luas/unit (m <sup>2</sup> )	Luas Jumlah (m <sup>2</sup> )
Parkiran pengunjung	1	2775,12	2775,12
Parkiran pengelola	1	794,90	794,90
Amphitheather	1	5990,67	5990,67
taman	1	2598,33	2598,33

<i>Schlupure</i>	2	307,14	614,28
Taman kota	1	5367,74	5367,74
Ruang terbuka	1	4829,04	4829,04
Jumlah			<b>22970,08</b>

(Sumber : Olah data, 2018)

Luas lahan vegetasi adalah keseluruhan tapak dikurangi jumlah lahan bangunan dan ruang terbuka.

Vegetasi = L.Tapak – (20% sirkulasi) – ( $\sum$  bangunan +  $\sum$  lahan rg. terbuka)

$$= 50088,75 \text{ m}^2 - (10017,75 \text{ m}^2) - (10285,26 \text{ m}^2 + 22970,08 \text{ m}^2)$$

$$= 50088,75 \text{ m}^2 - 10017,75 \text{ m}^2 - 33255,34 \text{ m}^2$$

$$= 6815,66 \text{ m}^2$$

Total ruang terbuka =  $\sum$  lahan ruang terbuka + L.

$$\text{Vegetasi} = 22970,08 \text{ m}^2 + 6815,66 \text{ m}^2 = 29785,74 \text{ m}^2$$

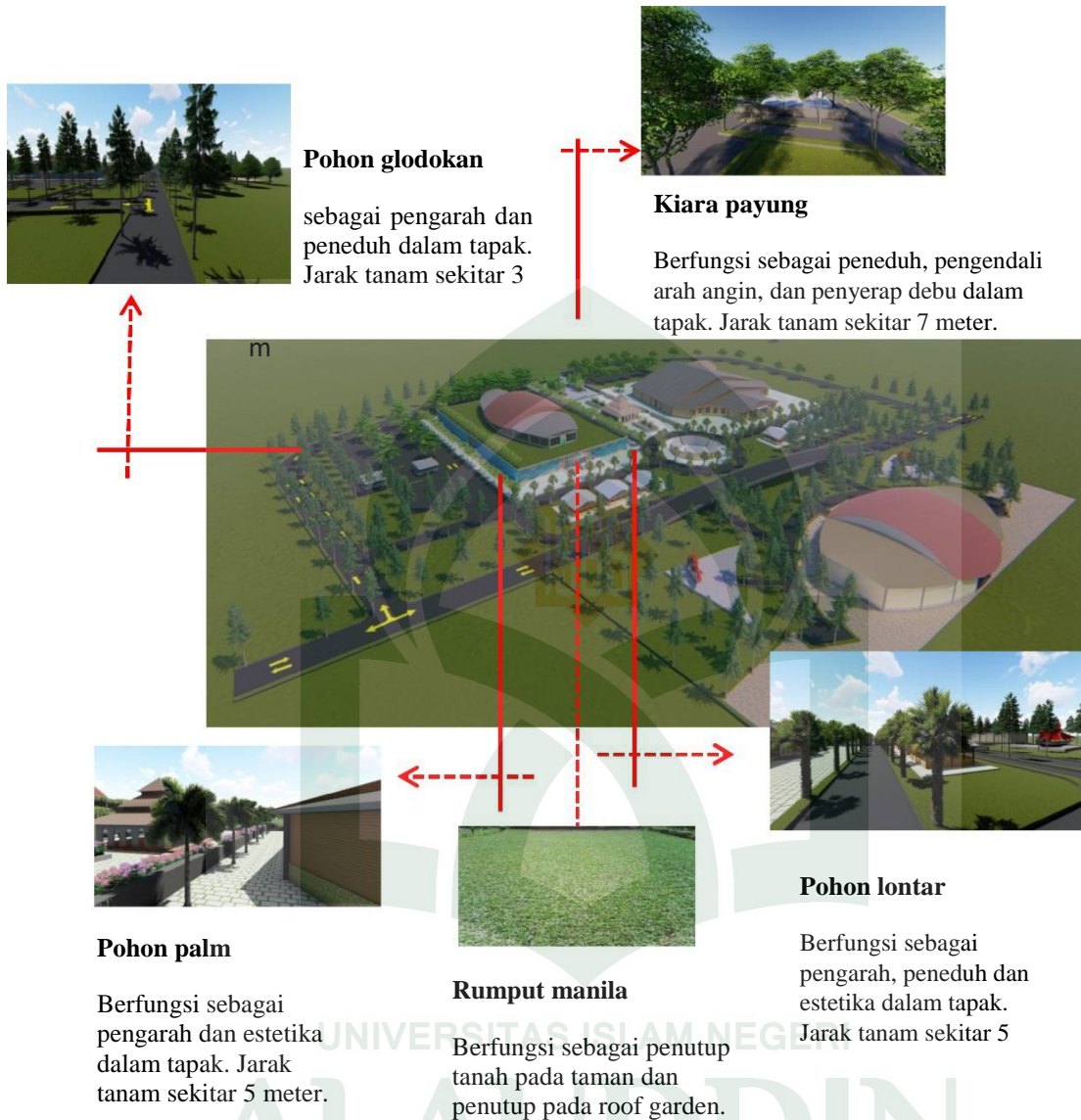
$$\text{Persentase ruang terbuka} = 29785,74 \text{ m}^2 / 50088,75 \text{ m}^2 \times 100 = 59,5 \%$$

$$\text{Persentase bangunan} = 10285,26 \text{ m}^2 / 50088,75 \text{ m}^2 \times 100 = 20,5 \%$$

$$\text{Sirkulasi} = 20 \%$$

## F. Material Landscape

### 1. Material lunak (Soft material)



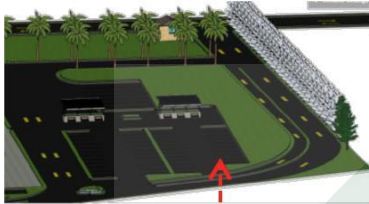
Gambar 5.8. Material lunak pada tapak  
(sumber: Olah desain, 2018)



## 2. Material keras ( Hard material)

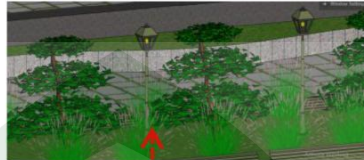
### Aspal

Material aspal digunakan pada jalur kendaraan dan parkir karena mobilisasi kendaraan cukup tinggi dan materialnya tidak cepat rusak.



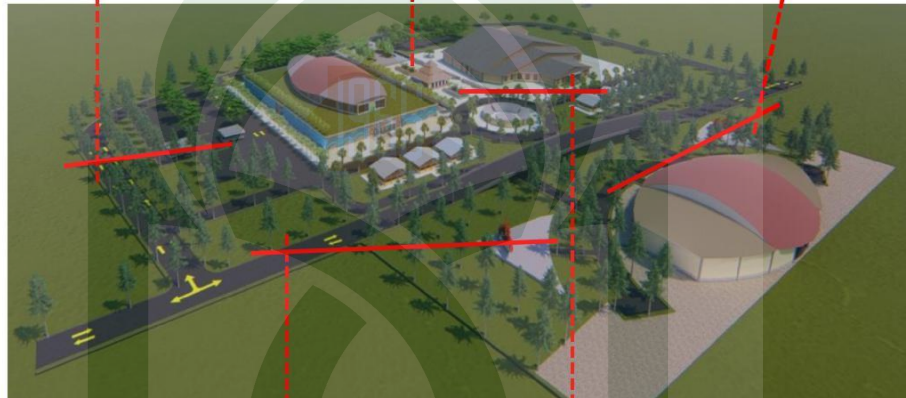
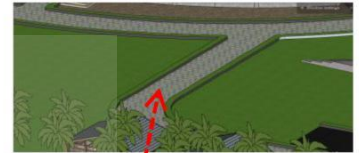
### Lampu taman

Lampu taman digunakan sebagai penerangan di malam hari dan diletakkan pada setiap taman dalam kawasan.



### Paving blok berpori

Paving digunakan pada area pejalan kaki dalam kawasan, dan paving ini juga sebagai material sirkulasi untuk kendaraan dalam kawasan.



### Gasebo

Gasebo diletakkan di setiap sisi jalan dan taman dalam kawasan yang diperuntukkan untuk pejalan kaki yang berkeliling di dalam kawasan.



### Bangku taman

Sama halnya dengan gasebo, bangku taman menjadi salah satu aksesoris dalam kawasan yang diperuntukkan bagi pengguna dalam kawasan. Dan diletakkan di sisi taman.

Gambar 5.9. Material keras pada tapak  
(sumber: Olah desain,2018)

## BAB VI

### APLIKASI DESAIN

#### A. Desain Tapak

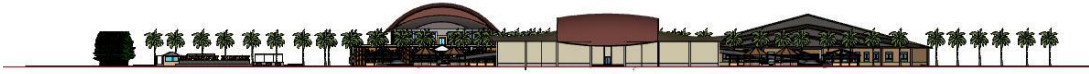
Bangunan-bangunan pada kawasan museum budaya merupakan yang menunjang segala kegiatan museum. Penjelasan desain bangunan di jelaskan pada gambar sebagai berikut;



Gambar 6.1. Desain akhir tapak  
(Sumber : Olah desain, 2018)

Bentuk bangunan dibuat sesuai dengan konsep arsitektur tradisional, sehingga mencerminkan kearifan local yang ada di Kabupaten Bulukumba. Sehingga konsep ini saling berintegrasi antara bangunan yang satu dengan bangunan yang lainnya.

## B. Tampak Bangunan



Gambar 6.2. Tampak utara kawasan  
(Sumber : Olah desain, 2018)



Gambar 6.3. Tampak selatan kawasan  
(Sumber : Olah desain, 2018)



Gambar 6.4. Tampak timur kawasan  
(Sumber : Olah desain, 2018)



Gambar 6.5. Tampak barat kawasan  
(Sumber : Olah desain, 2018)



### C. Perspektif



Gambar 6.6. Perspektif kawasan museum budaya  
(Sumber : Olah desain, 2018)



Gambar 6.7. Perspektif bangunan wisata budaya  
(Sumber : Olah desain, 2018)



Gambar 6.8. Perspektif bangunan balai diklat  
(Sumber : Olah desain, 2018)



Gambar 6.9. Perspektif bangunan pengelola  
(Sumber : Olah desain, 2018)



Gambar 6.10. Perspektif bangunan mushallah  
(Sumber : Olah desain, 2018)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
M A K A S S A R

## D. Maket



Gambar 6.11. Maket  
(Sumber : Olah desain, 2018)



Gambar 6.12. Maket  
(Sumber : Olah desain, 2018)



### E. Banner



Gambar 6.13. Banner  
(Sumber : Olah desain, 2018)

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU:

Arief Saenong, Muhammad. 2013. *Pinisi Panduan Teknologi Dan Budaya*. Yogyakarta: Ombak

Budiharjo, Eko. 2009. *Pengaruh Budaya dan iklim Dalam Perancangan Arsitektur*. Bandung: PT. Alumni

D.K.Ching, Francis. 2008. *Arsitektur Bentuk, Ruang, Dan Tataan*. Jakarta: Erlangga

Hasanuddin dkk. 2005. *Spektrum Sejarah Budaya dan Tradisi Bulukumba*. Makassar: Hasanuddin University Press

Jahid, Jamaluddin. 2014. *Perencanaan Kepariwisata*. Makassar: Alauddin University Press

Sumalyo, Yulianto. 2005. *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX Dan Abad XX Edisi Ke-2*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Tika, zainuddin dkk.2015. *Ammatoa*. Makassar: Lembaga Kajian & Penulisan Sejarah Budaya Sulawesi Selatan

Wasilah. 2011. *Perkembangan Arsitektur(tradisional dan Klasik)*. Makassar: Alauddin University Press

Yulianto, Kresno. 2016. *Di Balik Pilar-Pilar Museum*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra

## Jurnal

Setiyarini, Unun, and Endah Sudarmilah. *Aplikasi Pengenalan Fosil-Fosil Purba di Museum Purbakala Sangiran berbasis Android*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.

Zulaihah, Siti. *Perencanaan dan perancangan interior museum coklat di Surakarta*. Diss. Universitas Sebelas Maret, 2006.

<http://www.e-jurnal.com/2013/10/unsur-unsur-kebudayaan.html>

The Museum of Islamic Art - I.M. Pei Architect.htm

<https://www.library.binus.ac.id>

<https://.affifmaulizar.blogspot.co.id>

<http://malikridwanb.blogspot.co.id/>

